
Este mes en el CD* de PlayStation: demos jugables de Actua Soccer 2, Judge Dredd, Formula Karts, Discworld 2 y Rosco McQueen
*CD sólo válido en España
¡SORTEO EXTRAORDINARIO!
10 JUEGOS COMPLETOS JET MOTO 2
20 JUEGOS COMPLETOS TEST DRIVE 4
Edición Oficial Española
PlayStation Magazine
Número 16
975 Ptas.
MC
GEX: ENTER THE GECKO
Un agente secreto loco por la tele
¡SALTA!
La evolución de los plataformas en los dominios de la consola gris
ANÁLISIS:
ARMORED CORE
RIVEN
SF COLLECTION
SKULL MONKEYS
ONE
La revista PlayStation más vendida del mundo
00016
8 414090 112772

Editorial

«¿Plataformas? ¡Menuda gansada! ¿A quién pueden divertir las piruetas de una pulga, cualquiera que sea su aspecto?» Bueno, tampoco hay que exagerar. Los juegos de plataformas están estrechamente vinculados al nacimiento de las consolas domésticas, y a ellos debemos gran parte de su popularidad.

De acuerdo, los tiempos han cambiado: las consolas no son simples herederas del software de los prehistóricos aparatejos de bolsillo, aquellos en los que —aparte de subir y bajar escaleras y fumigar plantas infestadas de gusanos— poco se podía hacer. Paso a paso, la capacidad técnica de las máquinas domésticas ha fomentado la proliferación de géneros con tramas mucho más sólidas que la de los plataformas, por intrincada que sea ésta en ciertos casos.

Con tales argumentos, podría parecer que nos hallamos ante una muerte anunciada. Sin embargo, sobreviven. Tienen su público y evolucionan. Ahí está *Abe's Oddysee*, un logro gráfico espectacular, y la moda 3-D, que entronizó al rey *Crash* y que ahora alumbra títulos como *Gex* o *Rascal*. ¿Después del 3-D? Play dirá. Pero, en este punto de inflexión, apostamos por detenernos un segundo para meditar sobre el más equilibrista de los géneros.

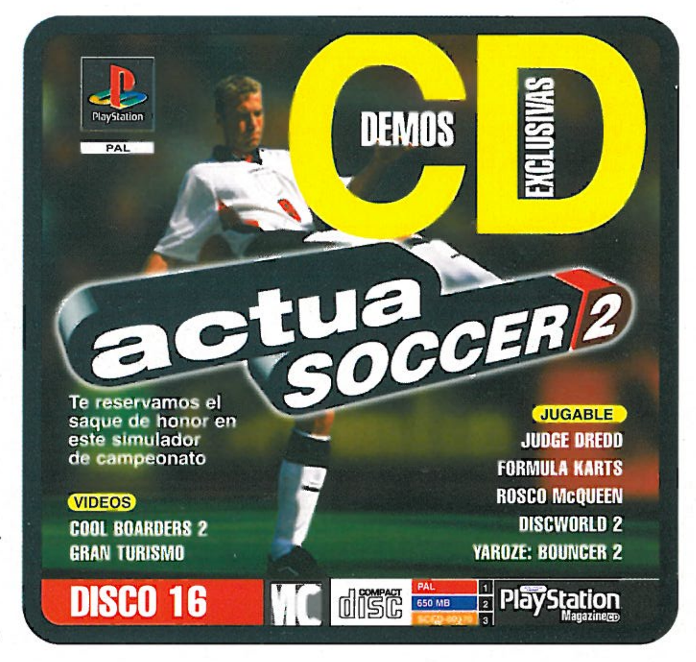
Empar Revert

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?



*CD incluido sólo para su distribución en España.

Este mes, un poco para cada cual con la fiesta de goles de *Actua Soccer 2*, el golpe de manguera de *Rosco McQueen* o las delicias estilo devastación-con-pistolón de *Judge Dredd*. En fin, manos a la obra...













Actua Soccer 2 — **Jugable**

Con su 9/10 en *PSM* 13, la magnífica continuación de Gremlin podría convertirse en el mejor simulador de fútbol para PlayStation. Tú decides.

Judge Dredd — **Jugable**

Algunos juegos ofrecen sutiles pinceladas de estrategia. Otros, sutiles descargas láser sobre robots. *JD* pertenece a este último género.

Formula Karts — **Jugable**

La Fórmula 1 para temerarios. Telstar embute de acción este simulador de karting para llevarte más allá del umbral del riesgo.

Rosco McQueen — **Jugable**

Mandíbula de granito y botas de amianto asisten al tosco Rosco en su cruzada contra la torre en llamas. Un abrasador título de Sony.

Discworld 2 — **Jugable**

¿Tu personaje? Rincewind. ¿Tu misión? Encontrar a la Muerte. ¿Tu guía? El gurú de la Fantasía, Terry Pratchett...

Cool Boarders 2 — **Vídeo**

Revalida nuestra opinión sobre la secuela sorpresa que se deja jugar como los ángeles. El *snowboarding* nunca gozó de mejor salud en PlayStation.

Gran Turismo — **Vídeo**

Es ya todo un éxito en Japón, pero todavía no está al alcance de los europeos. Ven a ver por qué tanto alboroto en el Lejano Oriente...

Sumario

30 abril 1998

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Magda Rosselló**
Webmaster: **Pilar Sans**

Maquetación Electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

Dolors Fernández, Asunción Guasch, Arnau Marín, Javier Moncayo, Carlos Robles, Ana Sedano, Carles Sierra, Zoraida de Torres y Javier Vico.

Dirección Editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A, Entlo. 2ª,
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Publicidad de consumo

Alba Fernández
C/ Monestir, 23. 08034 - Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74

Suscripciones

Manuel Núñez Tel: (93) 323 20 76

Redacción PlayStation Magazine

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, Esc. A, Entlo. 2ª
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión

Printer IGSA
Tel: (93) 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita

MC Ediciones, S.A.
Administración
C/ Monestir, 23, 08034 - Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74

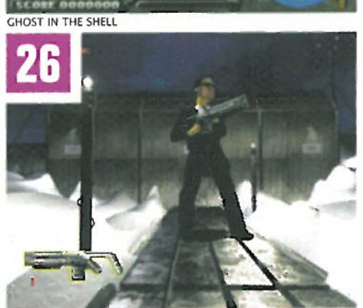




VIVA FOOTBALL



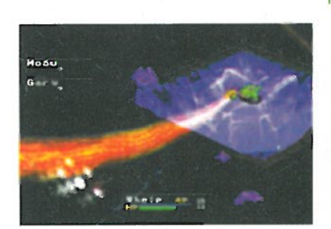
GHOST IN THE SHELL



MEN IN BLACK

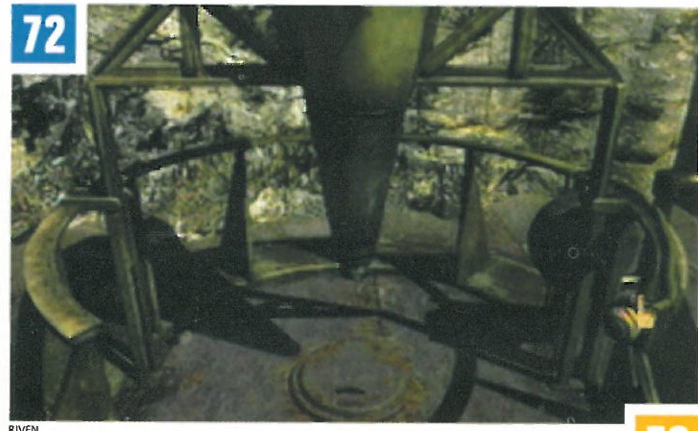
PRIMER CONTACTO

PREPLAY





RESIDENT EVIL 2
SKUL MONKEYS
PITFALL 3D

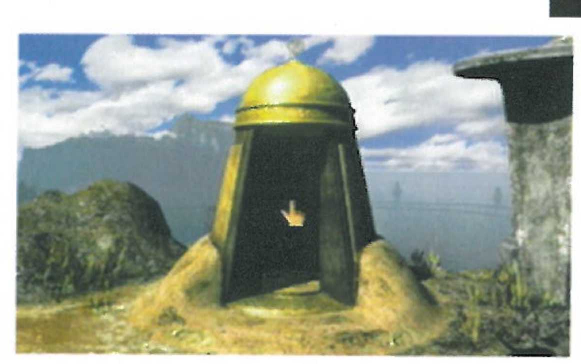


RIVEN



REPORTAJE PLATAFORMAS

PLAYTEST



REPORTAJE



SECCIONES



Grolier irrumpe en escena

«Y nosotros con estos pelos»





Aquella mañana nadie en *PlayStation Magazine* osó faltar a la cita. La plantilla al completo, con ojeras de récord Guiness tras una noche de duro trabajo, esperaba la llegada del representante de Grolier Interactive, una compañía de reciente creación que fija su sede en Holanda. Y a las diez, puntual cual británico boletín horario, asomaba por la puerta Geoffrey de Nanteuil cargadito de novedades.

Perfect Assassin, *Xenocracy*, *Dragonflight*, *Asghan* y *V2000* nos fueron presentados con la elegancia que dicta el protocolo. Y no debían ser muy malos, porque entre demostraciones se nos esfumó a todos la imperiosa necesidad de asaltar la máquina del café.

Perfect Assassin se lanzó en España a finales del pasado marzo. Se trata de un título de ciencia-ficción en 3-D con más de 300 escenarios distintos. La verdad es que poco tienes de angelito: eres el asesino perfecto, y te toca evitar la destrucción del universo, que es lo que pretende un clan muy mal educado.

A finales de este mes podremos hacernos con *Xenocracy*, un juego de combates espaciales que parece bastante conseguido. Por lo visto, el futuro del sistema solar va ligado a la conservación del equilibrio entre las cuatro súper potencias planetarias, que luchan por la hegemonía. Tú eres algo así como el Kofi Annan del espacio: tu misión como comandante de la UPN (Planetas Unidos) es mantener la estabilidad política y económica del sistema solar. Puedes optar por un modo arcade o por uno de simulación. En el primero hay que completar 10 misiones de distinta dificultad. En el segundo puedes escoger entre varias naves y 36 tipos de armas, estudiar la información de las misiones y establecer las estrategias de actuación más adecuadas. Genial para aspirantes a diplomáticos.

Ashgan llegará con el verano y nos sumergirá en un escenario medieval. Es un juego de aventuras fantásticas en 3-D, con perspectiva en primera y tercera personas. Representarás el papel de Ashgan, un príncipe guerrero que se enfrenta a situaciones límite, puzzles y batallas para recuperar la supremacía perdida.

Hubo un juego denominado *Virus* antes de que PlayStation fuese siquiera concebida y que nada tenía que ver con el título homónimo de Telstar. Ahora llega a la consola gris la secuela de aquel primero, y en esta ocasión lleva el nombre de *V2000*. En este juego deberás combatir contra un terrible virus rojo que se expande por todo el mundo. Ve preparando el antídoto, porque la plaga empieza en septiembre.

MGM y EA: Un romance de cine



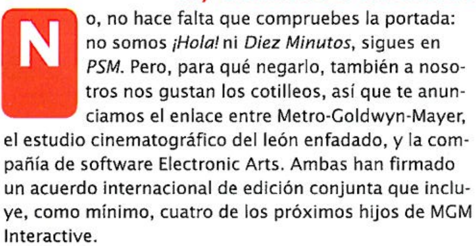
«Sí, estamos enamorados»



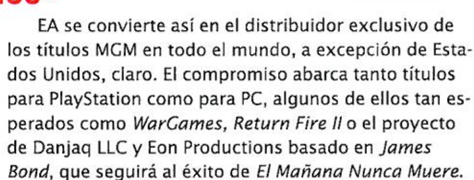








No, no hace falta que compruebes la portada: no somos *¡Hola!* ni *Diez Minutos*, sigues en *PSM*. Pero, para qué negarlo, también a nosotros nos gustan los cotilleos, así que te anunciamos el enlace entre Metro-Goldwyn-Mayer, el estudio cinematográfico del león enfadado, y la compañía de software Electronic Arts. Ambas han firmado un acuerdo internacional de edición conjunta que incluye, como mínimo, cuatro de los próximos hijos de MGM Interactive.



EA se convierte así en el distribuidor exclusivo de los títulos MGM en todo el mundo, a excepción de Estados Unidos, claro. El compromiso abarca tanto títulos para PlayStation como para PC, algunos de ellos tan esperados como *WarGames*, *Return Fire II* o el proyecto de Danjaq LLC y Eon Productions basado en *James Bond*, que seguirá al éxito de *El Mañana Nunca Muere*.

El primer fruto de este matrimonio será *WarGames* para PlayStation, un juego inspirado en la clásica película de MGM *Juegos de guerra* donde se combina la tecnología 3-D con la inteligencia artificial para simular un escenario de guerra real. Visita nuestro PrePlay en la página 38 de este mismo número.

A *WarGames* seguirán *Return Fire II*, un título de acción estratégica en 3-D para múltiples jugadores, y *Rollerball*, un juego de lucha deportiva futurista basado en la película de idéntico nombre.

Esperemos que MGM y EA sean felices y coman perdices, porque, en los tiempos que corren, los índices de divorcio están por las nubes.





Vida de este chico

En busca del Whisky perdido

Andy es un chaval con una terrible fobia a la oscuridad. Su existencia es tan corriente como la de cualquiera de nosotros, pero un giro inesperado le llevará a protagonizar una fantástica aventura. Las Fuerzas de la Oscuridad han secuestrado a su perro Whisky. Para rescatar a su amigo, Andy deberá superar sus miedos y luchar contra el mal.

Infogrames anuncia para los calores del verano el advenimiento de *Heart Of Darkness*, un juego en el que Andy batirá fantasmas, demonios, monstruos y demás delegados de la simpatía. Podrás nadar, trepar, girar y disparar a tus enemigos a lo largo de los ocho niveles y 180 escenarios de que dispone el título.

Amazing Studio ha tardado cinco años en desarrollar *HOD*, pero todo indica que ha valido la pena esperar. El ambiente tétrico inunda la pantalla y está cuidado hasta el último detalle: sombras, texturas, música, efectos de sonido y una interacción absoluta con todo elemento que aparece ante tus ojos. Pronto tendremos más noticias.
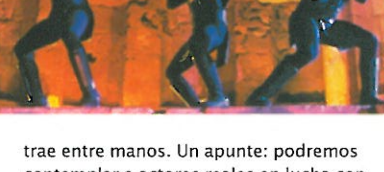


Mortal Kombat: Aniquilación

Sub-zero cinematográfico

Y si hablábamos antes de trasvases entre el cine y el mundo de los videojuegos (*Bond, WarGames*), ahora debemos hablar del itinerario inverso. A partir de este mes de abril asistiremos al estreno de *Mortal Kombat: Aniquilación*, la segunda película basada en la trama de *MK*, la serie de juegos que iniciara su andadura en las recreativas y que tanto camino ha recorrido en las consolas domésticas. La cinta retoma la historia de su antecesora: tras la victoria de Liu Kang en el torneo Mortal Kombat, Shao Khan regresa a la Tierra dispuesto a amargarnos a todos la existencia.



Mortal Kombat: Aniquilación viene respaldada por un veterano equipo de producción. Sus técnicos formaron parte de la camarilla de *Terminator 2, La Máscara, Star Trek: Primer Contacto* y *La Familia Addams*, de modo que, en cuanto a efectos especiales, esta gente sabe lo que se trae entre manos. Un apunte: podremos contemplar a actores reales en lucha contra personajes generados por ordenador. Estamos impacientes por verlo.

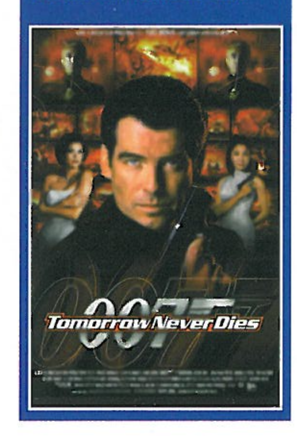


JAMES BOND HACE BLANCO EN PSX

«STATION, PLAY STATION...»

En las altas esferas del espionaje internacional se rumorea la conversión de Bond a la fe PlayStation, escándalo que coincide curiosamente con el acuerdo entre MGM y EA. Es natural: el chico está habituado a emociones fuertes, así que, tras el movido rodaje de *El mañana nunca muere*, ha decidido lanzarse a la búsqueda de nuevas aventuras. ¿Y qué mejor aventura que adentrarse en terreno PlayStation?

Bond protagonizará *Tomorrow Never Dies* para PSX, un juego tocayo de su último trabajo para la pantalla. Será, faltaría más, un *shoot 'em up* en primera persona con pequeñas incursiones en los universos del *snowboarding* y de las carreras. Permaneceremos atentos al estreno en España de esta prometedora súper producción, que se prevé para el tercer trimestre del año.



De pilotos pendencieros

«...Y Carmageddon se hizo Play, y habitó entre nosotros»

El título de conducción más controvertido de *pecelandia* aspira también a infringir las reglas en modalidad PSX. SCI, la compañía que se encarga de desarrollar el juego, lo presentó en España el pasado mes de febrero, y su lanzamiento, previsto para finales de año, llegará de la mano de Arcadia.

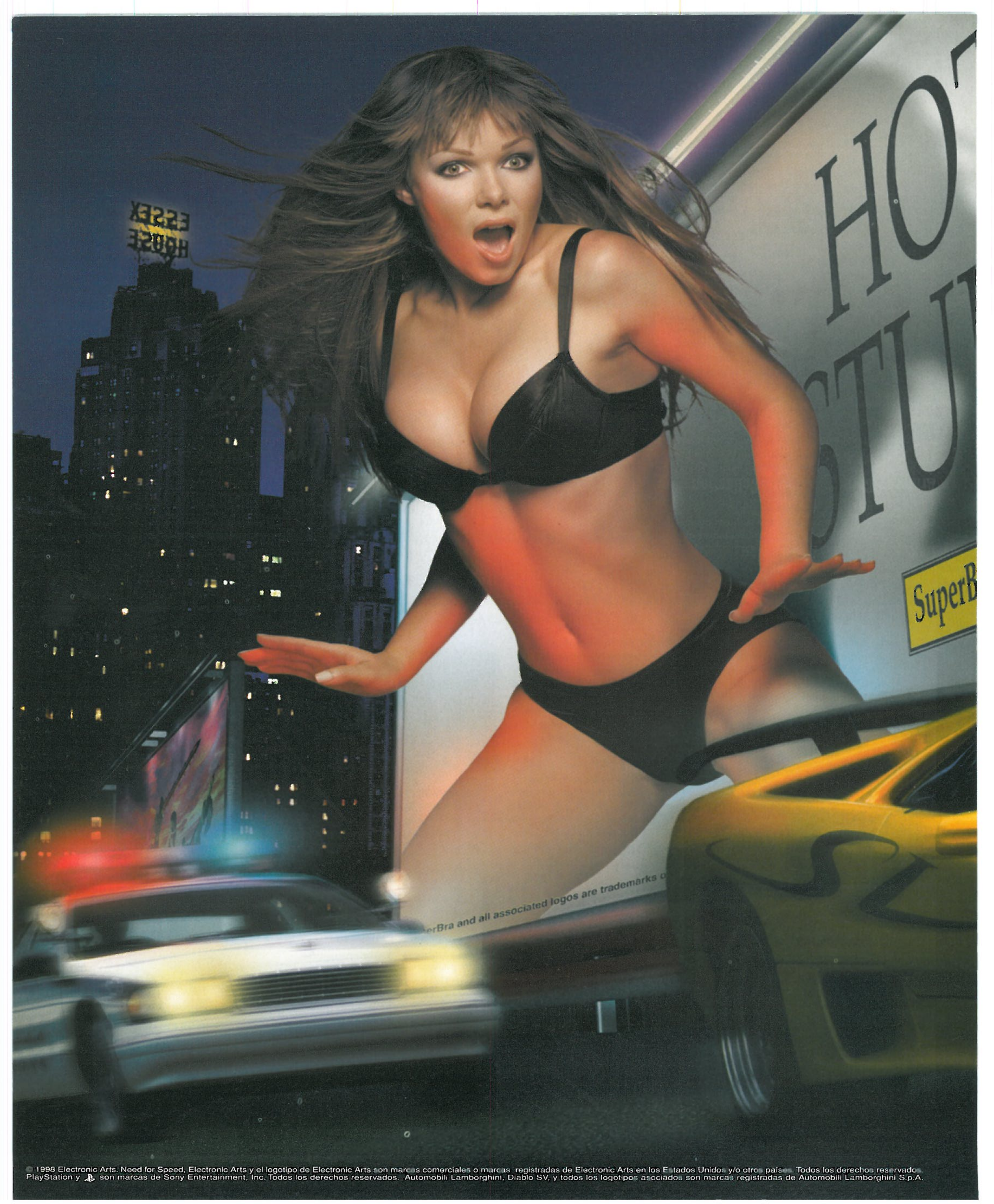
Carmageddon te sitúa al volante de un vehículo que rivaliza con otros 15 dementes en lo que los creadores califican como «la competición más emocionante de tu vida». El éxito de *Carmageddon* en PC se debió, sobre todo, a una jugabilidad muy superior a la del resto de los títulos del género, a su realismo y a su libertad de movimiento, y la polémica respondía a razones éticas: en él... el juego sucio triunfa.

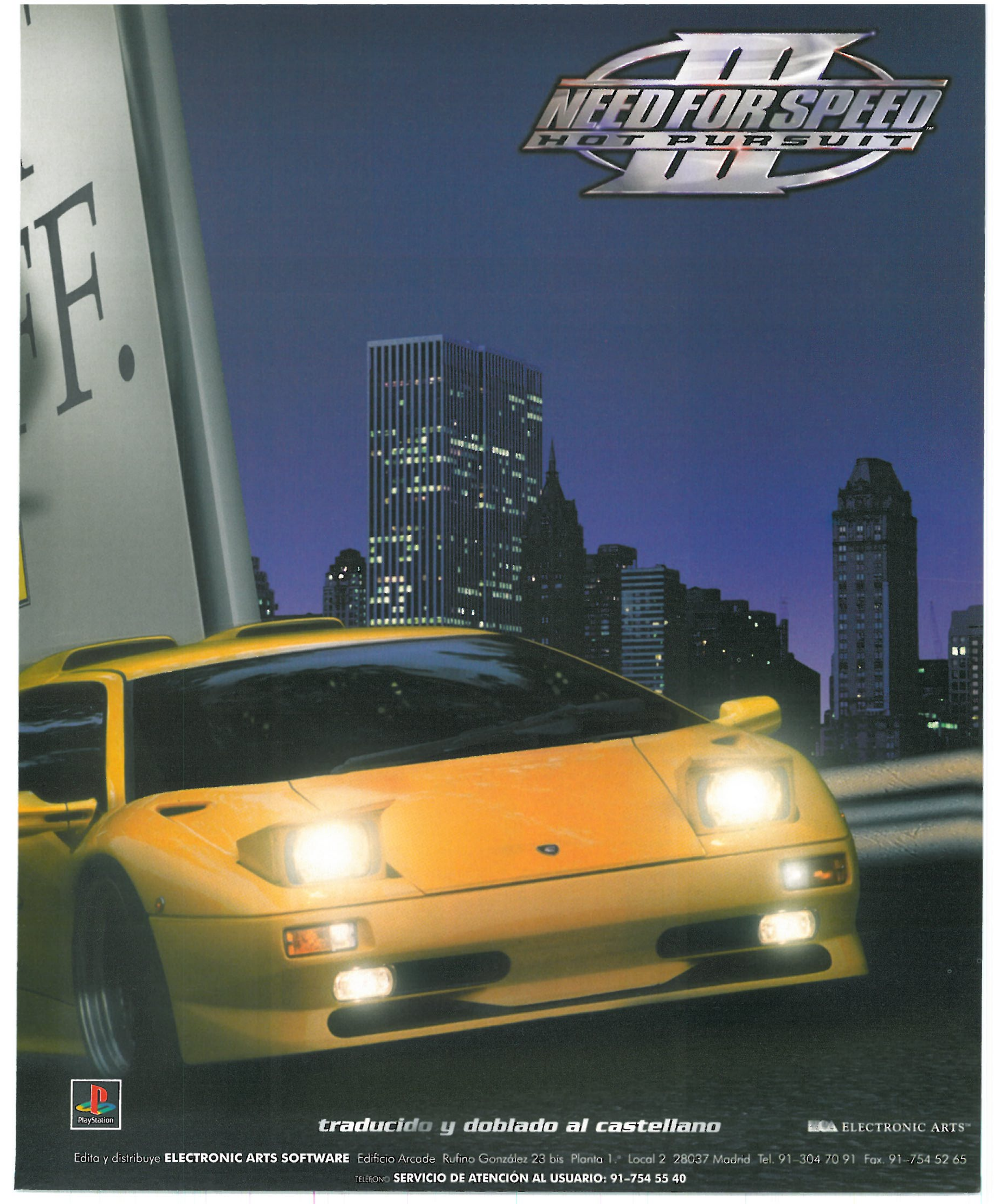









HO
STU
SuperB
erBra and all associated logos are trademarks o



III
NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT
PlayStation
traducido y doblado al castellano
EA ELECTRONIC ARTS
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40

DESDE ESTADOS UNIDOS

Este mes, en el país de las barras y estrellas proliferan los muñecos de Final Fantasy VII **y las figuritas de Lara Croft. Su sombra se prolongará por toda Europa muy pronto...**

Mientras Sony se encargaba en Europa de promocionar todo lo relacionado con PlayStation como moderno y tal y tal, los distribuidores yanquis prefirieron adoptar una postura más tradicional en sus campañas mediáticas. El resultado ha desembocado en una especie de «culturilla subterránea», pero no de fútbol y clubs nocturnos, sino de juguetitos y cómics... Los minoristas estadounidenses llevan tiempo adquiriendo grandes cantidades de material de ambos géneros, en su mayoría importados o copiados de originales japoneses o europeos. Los importadores han estado vendiendo juguetes basados en Final Fantasy VII **al precio de 20 dólares (unas 3.000 pesetas) por unidad. Hasta que Bandai ha husmeado beneficios en la idea y se ha puesto a vender versiones oficiales americanas. Pueden conseguirse paquetes de cuatro muñecos por el mismo precio, y se han convertido en elemento imprescindible en cualquier juguetería que se precie. Lara Croft sigue por la misma vereda, y ya pueden encontrarse en todos los estados figuritas de la heroína en distintas posturas, así como ciertos muñecos de planta terrorífica, dilectos hijos de** Resident Evil.

Para postre, están en vías de producción varias películas basadas en estas tres «franquicias». La más atractiva de ellas es la relativa al esfuerzo de animación por ordenador llevado a cabo por Square, que se está creando en Hawai y Los Angeles. Mientras, Capcom ha organizado un concurso en el que los visitantes y lectores de varios Web y revistas dedicados al universo PlayStation tienen oportunidad de participar en la película de *Resident Evil*. No es de extrañar que la respuesta haya sido apasionada: ¿quién no estaría encantado de convertirse en cadáver viviente durante un día? Los jugadores estadounidenses han mostrado su entusiasmo ante la aparición de *Resident Evil 2* y ya han efectuado sus reservas... Los pedidos alcanzan una cifra récord.

La producción más reciente de Sony para incluir en su estupenda serie *Gameday* de simuladores de fútbol americano ya está en marcha, con técnicas de captura de movimiento de mayor calidad que confieren un aspecto más expresivo a los jugadores. Una de las cosas que el juego necesita con urgencia es mejorar la inteligencia artificial. Debería volverse a crear de cero la inteligencia de dirección para evitar que el título se convierta en un festival de jugadas tontas, como emplear un lanzamiento en el lugar equivocado. Los efectos pueden ser catastróficos.

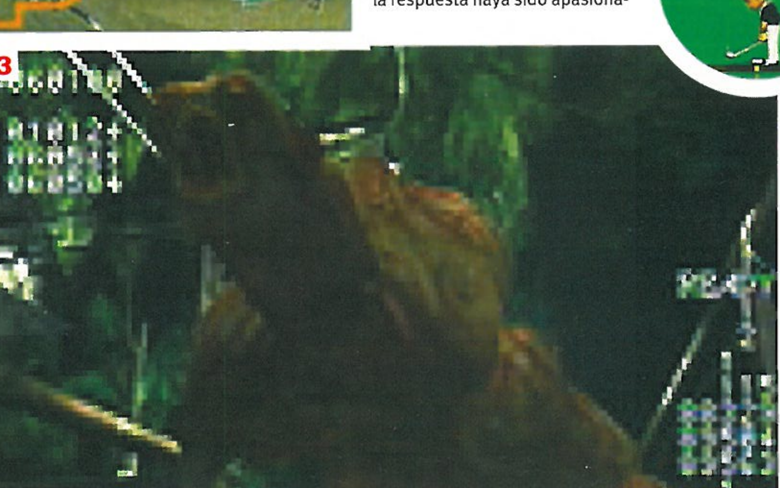
Hot Shots Golf (*Everybody´s Golf* en esta parte del Atlántico) está pensado tanto para principiantes como para grandes aficionados al golf. Se ha convertido en un éxito fulminante, porque muchos había por esos mundos que ansiaban poner en práctica su tiro, aunque fuese sólo virtual. El título es fácil de jugar, gracias a un tiempo de carga mínimo o inexistente, y sus golfistas lucen unas cabezotas imponentes. La interfaz de oscilación es de fácil aprendizaje y quizá la parte más divertida del juego sea el minigolf, que incluye empinadísimos greens y barreras de todo tipo.

Acclaim, que todavía lleva impresa una sonrisa en la cara por sus primeros resultados financieros, ha optado por el motocross y se ha puesto a producir *Jerry McGrath Supercross*. Todavía se encuentra en fase de desarrollo, pero Acclaim afirma que incluirá carreras para dos jugadores, opción de pantalla partida, seis circuitos predeterminados más otros de *bonus*, múltiples modos de juego y un editor de pistas. Tan ambicioso como *JMS* será probablemente *WWF War Zone*, que permitirá a los jugadores crear sus propios luchadores. «Todavía no podemos comentar los detalles exactos» nos dijo un portavoz de Acclaim. «Sin embargo, lo que sí podemos decir es que esta opción ofrece la posibilidad de crear cosas que no sólo existen en el ring, sino también fuera de él.» Vete a saber lo que significa eso.

Por último, está por llegar *Batman & Robin*, que muchos miran con escepticismo debido a sus credenciales de «licencia de la vieja Acclaim». La verdad es que hace pocos meses ofrecía una pinta bastante sospechosa, con gráficos por debajo del estándar mínimo de calidad. Sin embargo, su nuevo aspecto parece bastante más prometedor, gracias al complejo escenario de la ciudad de Gotham, que posee una superficie superior a los 65 kilómetros cuadrados y que se parece prodigiosamente al de la película. Incluso la capa poligonal tiene una pinta estupenda. Y llegará a Europa muy pronto. Todavía no contamos con material suficiente para juzgar con propiedad, pero te ofreceremos un análisis en breve.

***Jerry McGrath Supercross* de Acclaim [1] y *Batman & Robin* [2] tienen muy buena pinta. Mientras, *Resident Evil 2* [3] y *Hot Shots Golf* [4] siguen disfrutando de una gran popularidad en todo el país.**







DESDE JAPÓN

La locura «rolera» post-Final Fantasy VII continúa abriéndose paso en Japón. ¿Será el shoot 'em up horizontal lo siguiente en resurgir? Y luego, claro, Dead Or Alive...

El año ha empezado con buen pie para Sony en Japón, puesto que, según se comenta, en menos de un mes se han vendido más de medio millón de unidades de Gran Turismo. **Dentro de muy poco publicaremos en estas páginas una extensa crítica exclusiva de la versión europea junto con una demo jugable. Mientras tanto, echaremos un vistazo al resto de los títulos que pudieran seguir la estela de** GT **en Japón.**

Tecno ha preparado para estas fechas un juego de lucha en 3-D titulado *Dead Or Alive*. En lugar de dar una tunda a tus enemigos hasta el K.O. absoluto, el objetivo consiste en obligarles a adentrarse en la Zona de Peligro del juego. Los guerreros llevan a cabo movimientos muy ligeros, fruto de la técnica de captura, y combaten a brazo partido contra sus oponentes dentro del área indicada. Hacen uso de técnicas de sujeción similares a las que podemos ver en *Tekken*, y es con ellas con lo que deben acercar a los adversarios a esa área prohibida, a riesgo de caer heridos por causa de las múltiples explosiones que se van originando. En un principio, el juego se produjo en versión arcade para la Model 2 de Sega, y después llegó a Saturn. En la actualidad, la versión PlayStation está acabada en un 40%, pero ya se aprecia un mejor aspecto en los personajes, gracias a los mapas de textura completa. También ofrece ciertos elementos especiales para PlayStation, como varios escenarios nuevos (China, Night y Pacific Island, por ejemplo), nuevos atuendos y la posibilidad de emplear el pad Dual-Shock. Si juzgamos por las primeras versiones, *Dead Or Alive* promete dar mucha guerra a *Tekken 3* a finales de año.

La tasa de juegos de rol para PlayStation se sigue incrementando con rapidez. Acaba de anunciarse la aparición inminente de *Asuncia* de King. No obstante, a diferencia de la mayoría de los juegos de rol de reciente manufactura, *Asuncia* retoma el estilo tradicional de juego japonés en 2-D. Pero este título parece contar con elementos innovadores suficientes para concederle el beneficio de la duda. En lugar de obtener puntos de experiencia a medida que se juega, el motor se basa en anotar puntos de batallas que tienen lugar en enclaves aleatorios de un mapa. Los equipos se componen de 12 personajes, y cabe jugar tanto en modo escenario como en modo batalla (que incluye un total de ocho ambientes). Desde luego, *Asuncia* parece demostrar que el juego de rol en 2-D todavía tiene mucho que decir.

Enigma es una aventura de acción de fabuloso aspecto que aparecerá en las estanterías japonesas este mes de abril. Muchas de las perspectivas recuerdan a *Resident Evil*, si bien los personajes (de tres tipos distintos) parecen disfrutar de mayor libertad de movimiento y más opciones de combate. Además de las escenas de lucha, el juego se complementa con una gran cantidad de puzzles y problemas que deben ser resueltos. *Enigma* tiene todos los puntos para erigirse en uno de los lanzamientos nipones más excitantes del año. La fecha de disponibilidad de la versión europea, sin embargo, todavía no está confirmada.

IREX es una compañía compuesta por antiguos creadores de Konami y Capcom, lo que puede explicar por qué su irrupción en el mercado PSX, *R-Types*, vuelve la mirada sobre los valores tradicionales, en lugar de reflejar las tendencias actuales de las consolas de última generación. *R-Types* incluye una conversión del clásico juego de disparos horizontal *R-Type*, junto con una versión actualizada producida ex profeso para PlayStation (que responde al imaginativo título de *R-Type 2*). Este mes aparece en Tokio este paquete de viejos éxitos, que no llegará a Europa hasta el verano.

En línea con este tema, también se dará a conocer, como rival de *R-Types*, el juego *G-Darius*. Por lo visto, la «G» del título equivale nada menos que a Gigantesco, Génesis y Globo Verde. Taito asegura que se trata de una conversión muy fiel del juego arcade homónimo: grandes *sprites*, bellísimos fondos y enormes áreas de juego. El movimiento entre subzonas es fluido, con una progresión muy natural entre escenarios marítimos y terrestres. Taito ha revisado además el sistema que permite capturar jefes de tamaño medio y convertirlos en aliados, lo que posibilita a su vez una captura superior de enemigos. También se ha incluido un nuevo sistema denominado «Beam», que facilita el incremento de los niveles de energía con cada nueva captura.

De momento, el año en el país del Sol Naciente tiene toda la pinta de ser aún más próspero que el pasado 97...

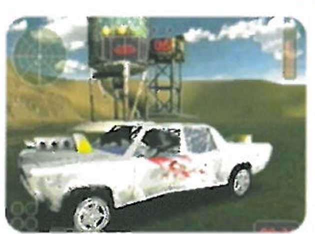
[1] *Enigma*, un nuevo juego de aventura y acción repleto de fondos espectaculares y personajes de animación fluida. [2] ¿Será capaz *Dead Or Alive* de Taito de hacerle sombra a *Tekken 3*?

[1] *Asuncia* representa un giro innovador en las ideas tradicionales sobre juegos de rol, mientras que *G-Darius* [2] y *R-Types* [3] se preparan para asaltar con fuerza el género de los ya de por sí reactivados *shoot 'em up* en 2-D.



Los Angeles: En las autopistas californianas se urden combates al volante para competir con *Road Roash 3D*. Con *Vigilante* de Activision, un juego al estilo *Mad Max*, escapas de todo circuito para luchar a muerte contra otros conductores en el sudoeste de los Estados Unidos. El juego te coloca al volante de un V8 cargadito de armamento de tecnología superior. *Vigilante* posee 12 campos de batalla en 3-D, una física de conducción fantástica, unos gráficos innovadores y una «banda sonora moderna». La pantalla partida agrega al paquete un componente muy de agradecer.





California: Tras su éxito en Mega Drive, el título de carreras y combate de motos *Road Rash* experimentó una acogida menos cálida en PlayStation (apenas cambió su formato original). Ahora EA ha trasladado el juego a un escenario en 3-D más real con el que espera obtener una mayor aceptación. *RR3D* posee kilómetros de escenarios interconectados en el que encontramos autopistas, travesías urbanas, callejones, puertos de montaña, etc. Lucharás contra cuatro bandas distintas y una patrulla de policía, todos con su propio estilo de conducir. Puedes elegir entre 12 motos, seis armas diferentes y varias modalidades de juego y de control. *PSM* ha quedado impresionado ante las posibilidades del juego. Pronto lo comprobarás.





EL MUNDO PlayStation

Una nueva Lara, la película de *Final Fantasy* y copias de *Resident Evil 2* de mano en mano por un pastón...

Francia: Eidos ha abonado el finiquito a Rhona Mitra y la ha suplantado por la modelo francesa Vanessa Demouy como nueva Lara Croft. Vanessa posó para Core Design en una revista gala hace poco y debemos decir que estuvo convincente en su papel de la heroína de *Tomb Raider*. La Demouy guarda un mayor parecido con la Lara poligonal, pero Eidos no la ha confirmado como su elección definitiva. La compañía está pensando en disponer de varias modelos de Lara para distintos propósitos. Eidos despidió a Rhona Mitra cuando su popularidad alcanzó la de la propia Lara. Y está claro que el editor desea centrar la atención sobre *Tomb Raider*, y no sobre señoritas de carne y hueso, por eso la idea de emplear a más de una modelo para encarnar a la Croft. Pero justo antes de que sus fotos a lo Lara se hiciesen públicas, empezaron a circular en Internet antiguas fotos de Vanessa... como su madre la trajo al mundo. A la luz de semejante imprevisto, el mes que viene os diremos si *mademoiselle* Demouy todavía conserva su empleo.



Japón: Más noticias sobre la película de *Final Fantasy*. Por lo visto no será un *remake* de *Final Fantasy 2* ni una película de acción con Richard Gere, como se había rumoreado. Se parecerá a un especial para televisión que se vio en Japón el año pasado, y será una película de animación. Han contratado a todo un ejército de dibujantes y animadores de Disney, y el director de las intros de *Tekken 2* y *Soul Blade* está al mando del proyecto. Todavía no hay filtraciones sobre el argumento, pero se sabe que el héroe se llamará Grey y que tendrá un aire a lo Brad Pitt...

Japón: Está claro que la consola que se lleva en Japón es PlayStation, porque ya son tres los juegos que intentan emular el increíble éxito de *Final Fantasy VII* (más de cinco millones de juegos vendidos). *Gran Turismo* ha saldado más de medio millón en menos de un mes, y más que venderá a lo largo del año en el resto del planeta, por supuesto. Mientras, *Resident Evil 2* está más que solicitado, y hemos oído que en países como Gran Bretaña los jugadores ofrecen más de 150 libras (¡unas 35.000 pesetas!) por el privilegio de ser de los primeros en saborear sus delicias. Con tanto interés por las novedades, no nos atrevemos a pensar con qué fervor se recibirá el lanzamiento de *Tekken 3*.

PORTADA
EXTRANJERA

Los de PSM somos de un cosmopolita que echa de espaldas. Este mes vamos en busca de pizza y yogures...



Italia

Este mes se desata la «tombraider2manía» en Italia y se paladean exquisiteces como Final Fantasy VII. **La** PSM **del país de la pasta fresca obsequia a sus acólitos con análisis de** Crash Bandicoot 2, Time Crisis, TOCA Touring Cars, Jersey Devil, MDK, Actua Soccer 2 **y** Fighting Force. **Un mes** bello, bellissimo, **la verdad.**



Grecia

Este mes la PSM **helénica han decidido situar** Namco Museum Volume 5 **por delante de** Tomb Raider 2 **en su sección de análisis... Bueno, no importa, la originalidad abunda en esta revista. Si los colegas de la** PSM **griega entienden castellano, siempre hemos querido visitar el Partenón gratis (si cae, cae).**

LA TIERRA DE LAS LATAS de alubias con tomate

Resuenan ecos de ciertos «Holas» reptantes, saltarines del esquí, futboleros con alma cosmopolita, adiciones varias de estrategia y exploración y batallas en los plúmbeos cielos que cubrían la marcha de la Gran Guerra. Este mes...

Londres: A medida que *Gex 3D* iba quemando etapas y acercándose al final de su producción, EMG contrató a un tal Leslie Phillips para dar voz al simpático lagarto. El apuesto señor Phillips, considerado un quejica por sus compatriotas británicos, impresionó con su profesionalidad para pronunciar un sofisticadísimo «Oh, hello». Tras grabar unas 500 líneas para el juego, el susodicho tomó las de Villadiego, deteniéndose tan sólo para posar con dos bellezas de bonitas piernas. En efecto, podemos confirmar que el juego también resulta bastante atractivo. ¿Es éste el genuino plataformas en 3-D que PlayStation esperaba? Averígualo en la página 68 de este mismo número.

Middlesex: ¿Es un pájaro? ¿Es un avión? ¿O sólo se trata de un miope deportista célebre por caerse de las pistas de esquí y por llegar siempre el último? Sí, Konami ha vuelto a contar con el eterno desastre de los Juegos Olímpicos de invierno, Eddie «el Águila» Edwards (sería más lógico llamarlo «el pato» Edwards) para promocionar su juego, *Nagano Winter Olympics*. Edwards se ha dejado caer por las oficinas de la compañía, bien preparado y seguro de sus habilidades para el salto de esquí, dispuesto a participar en las otras 11 pruebas olímpicas. Tras varias horas de juego, Eddie ha logrado su mayor salto hasta la fecha: salvar los tres escalones que separan la sala de pruebas de Konami del despacho de relaciones públicas.

Slough: El campeonato de fútbol de Francia '98 se acerca a pasos agigantados, y las compañías de software se dan de tortas por hacerse con el mayor número de fans de la Copa del Mundo. De momento, los rivales más acérrimos son *Three Lions* de EMG y *World Cup '98* de EA, si bien es este último el que más visos tiene de llevarse el gato al agua. EA ha contratado los servicios de los mejores locutores de la BBC para atraer al público de la isla. Sin embargo, su mejor atractivo comercial es su licencia de la FIFA, que le permite crear réplicas de todos los equipos y vestimentas, así como el trofeo. En el juego están presentes todos los equipos calificados para disputar la fase final de la Copa del Mundo, y pueden recrearse los encuentros clásicos. Lo único preocupante de este título es el hecho de que aparezca tan poco tiempo después de *FIFA: Rumbo al Mundial '98*.





Londres: Llegan noticias de un posible disco extra de *Red Alert*. De momento se sabe poco de la versión PlayStation, pero se supone que adoptará el mismo formato que el disco para PC, *Aftermath*, que permite a los propietarios de *Red Alert* llevar a cabo un determinado número de misiones extra. A esto debemos añadir los rumores que circulan sobre una extensión de *Tomb Raider 2* denominada *TR 2.5*, que se encuentra ya en fase de producción. Con suerte, esto podría dar origen a una tendencia que amplíe la jugabilidad de los títulos con CD complementarios, sin necesidad de optar por secuelas a precio de juego completo, en ocasiones innecesarias y casi siempre desestabilizadoras para nuestra economía doméstica.

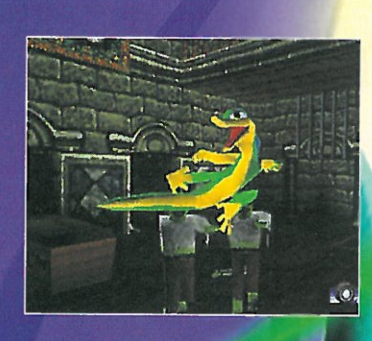


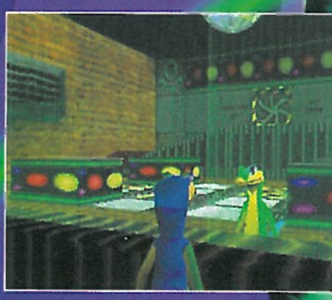
Londres: Empire está dando los últimos retoques a su simulador de vuelo *Flying Corps*, que debería estar en el mercado británico en junio. El juego recrea batallas aéreas de la I Guerra Mundial y ofrece lo mejorcito de la acción bélica tradicional, dejando de lado las tendencias de lucha futurista de alta tecnología. Puede que parezca algo anticuado, pero lo cierto es que los resultados están sorprendiendo por su espectacularidad (esperamos facilitar información sobre este título en breve). El juego incluye algunos detalles enigmáticos, como fulares de seda flotando al viento, bandidos que llegan a las tres de la tarde disparando como locos y otras historias extravagantes que todavía no hemos logrado descifrar.

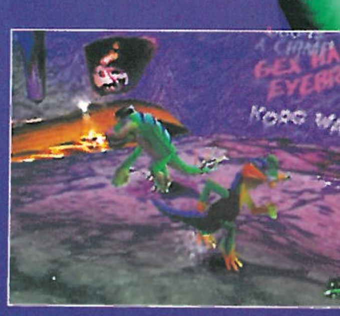


"El lagarto Gex protagonizará el que puede ser el mejor plataformas 3D para Playstation"
HOBBY CONSOLAS

















C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com

primer contacto

¿Cuál será el próximo exitazo para PlayStation? **Echa una ojeada con** PSM **a todo lo que está por llegar a la consola gris...**

VIVA FOOTBALL

Vive la différence









[1] Los gráficos no están nada mal. [2] Otro divo argentino, por lo visto. [3] El juego va a una velocidad de 25 imágenes por segundo en PAL y a 30 por segundo en NTSC. [4] La captura de movimiento se ha obtenido gracias a los jugadores del Barnet FC.

Género:	**Simulador de fútbol**
Editor:	**Virgin**
Fabricante:	**Virgin**
Disponible:	**Septiembre**

Atención a la avalancha de títulos de fútbol que aparecen con cada Mundial. Todo el mundo está en plena faena, y Virgin no iba a ser ninguna excepción. Claro que, como Simon Humber de Virgin nos cuenta, Viva Football **puede ser toda una sorpresa...**

Describe Viva Football en 100 palabras

Viva Football es el simulador de fútbol con más implicación emotiva que existe. Puedes controlar cualquier selección nacional desde 1962, jugar con ella a lo largo de las temporadas y dedicarte a cambiar la historia del fútbol. ¡Puedes lograr que la selección española gane finales en las que nunca se ha clasificado!

¿Por qué Viva?

El proyecto *Viva* pretende captar toda la emoción y la pasión que sentimos por este deporte. Fíjate que lo titulamos *Football*, y no *Soccer*, que es la manera que tenemos los ingleses de llamarlo. El fútbol es el deporte rey en todo el mundo, no sólo en Gran Bretaña, y *Viva* será el juego de fútbol favorito en todo el planeta.

¿Qué tiene Viva que no tengan los otros juegos de fútbol para PlayStation?

Lo más importante de *Viva* es la acción: esto es lo más parecido que hay al fútbol auténtico. El equipo contrario se mueve con fluidez, busca espacios y se anticipa para recibir el balón. La defensa trata de organizarse lo mejor posible y evitar que los movimientos inteligentes del atacante le pille descolocada.

En lugar de hacer lo que los demás, incluir unos comentarios aburridos de cortar y pegar, nosotros emplearemos un programa denominado PlayerChat: los jugadores reclamarán el balón, discutirán las decisiones y le dirán al árbitro todo lo que piensan de él. Los demás han hecho un videojuego de fútbol; nosotros hemos hecho del fútbol un videojuego.

Hay captura de movimiento, supongo...

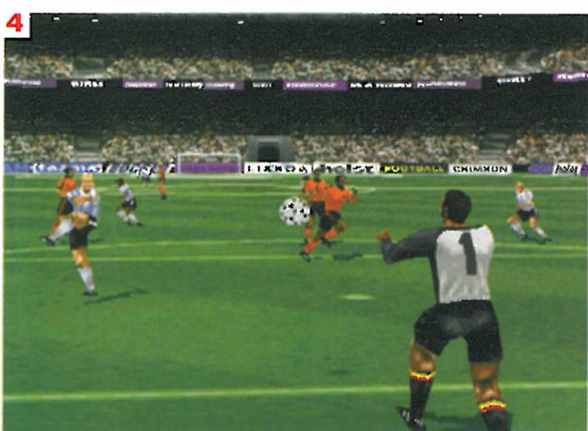
Supones bien. Hemos capturado el movimiento de jugadores del Barnet. Olvídate de toda esa historia de las grandes figuras: no se trata sólo de la calidad de los jugadores que utilizas, también se trata de la calidad de tu mecanismo de captura, de los animadores que dan forma a los datos y de la velocidad a la que discurre el juego. Los jugadores que hemos utili-





[1] ¿Podrá *Viva* ser rival para un *ISS Pro 2* que llegará la temporada que viene? [2] ¿Animación ajustada? ¿En tiempo real? Sí.





[1] El equipo de *Viva* lleva muchos años en la industria, y proviene de clubs como Eidos y Psygnosis. [2] Puedes jugar cualquier Mundial desde 1962 hasta 1998. Incluso puedes jugar en blanco y negro... [3] Virgin insiste en que se trata del mejor de los juegos. [4] ¿Has visto mejores gráficos de fútbol?

zado son profesionales —cada uno juega en una posición diferente—, y los hemos podido estudiar a todos durante días.

¿Alguna innovación técnica digna de mención?
Muchísimas, pero sobre todo la inteligencia artificial, que representa un cambio total respecto al modo en que se han escrito los juegos de fútbol de toda la vida. Nuestros jugadores emplean el espacio de una manera activa para situarse en buenas posiciones de ataque. Pero contar con jugadores inteligentes no serviría de nada si el juego es más lento que una tortuga. Por suerte, el juego transcurre a una velocidad de 25 imágenes por segundo en PAL y emplea el modo de alta resolución (640 x 256) de la PlayStation. La animación está ajustada a la perfección y se refleja en tiempo real, así que podemos almacenar un montón de imágenes y reproducirlas con una fluidez espectacular.

¿Qué hay del equipo? ¿En qué ha trabajado antes?
Como sabe cualquier presidente que haya ganado algún campeonato, un equipo de élite tiene que contar con una amplia experiencia y con un buen conjunto de jóvenes talentos. Nuestro equipo es una mezcla de curtidos veteranos y de jóvenes valores. Entre todos, los chicos de *Viva* reúnen 60 años de ejercicio en la industria. Tenemos gente que ha trabajado en títulos de Virgin y hemos contratado a gente procedente de EA, Psygnosis, Eidos, DMA y Eurocom. Algunos empezaron su carrera en los días del Spectrum y el Commodore 64.

¿Qué hará Viva entre tanto juego con licencia y alto presupuesto?
Viva jamás se perderá entre ellos. Tiene todo lo que cabe esperar en un gran juego de fútbol: gráficos, acción, presentación y sonido excelentes, pero también una jugabilidad de miedo y una duración más interesante que la de cualquier otro título. Una licencia no puede proporcionarte todo eso.

¿Jugadores y equipos de verdad?
Viva posee más información real sobre fútbol que cualquier otro juego. Unas cifras asombrosas: 987 equipos, 1.974 equipamientos auténticos, 16.224 jugadores y 259.584 atributos de jugadores. Gavin Hamilton, director de la revista *World Soccer*, y nuestro investigador Nick De Palma han recopilado esta información con todo rigor.



¿Cuál será la mejor baza del juego?
Cierra los ojos e imagina que vuelves al día en el que los dioses conspiraron contra tu selección. Imagina que consigues derribar a aquel jugador tramposo y que aquel penalti no rebotó contra el poste de la portería contraria. Genial, ¿no?



[1] ¿Chuto por encima del portero? ¿Regateo a los defensas? ¿Me tomo un kit kat? [2] Siempre hay alguno que confunde el fútbol con la natación.

El fútbol reserva varias citas en la agenda PlayStation de 1998. Dirígete a la página 22 del ejemplar que tienes entre manos para informarte sobre *World League Soccer*...

BEAST WARS
Robots disfrazados



[1, 2] La guerra intergaláctica empieza cuando los Maximals se enfrentan a los Predacons. ¿Para el ganador? ¡La galaxia y todo el WD-40 que pueda beber! ¿Para el perdedor? El depósito de chatarra y las burlas de hasta el último chisme que haya en el Cielo de los robots... [3] ¡Huye! ¡Escapa del escarabajo puñetero!



Género	*Beat 'em up*
Editor	Electronic Arts
Fabricante	Hasbro Interactive
Disponible	Abril

Antes de que Mech Warrior **hiciera de las suyas, antes de que** Robo-Cop **existiese, y algo después de que** Metal Mickey **viera la luz, hubo un robot que hizo temblar la tierra cual auténtico coloso. ¿Su nombre? Optimus Prime. ¿Su misión? Ser cabecilla de los Transformers contra los Predacons, protagonizar una serie de dibujos animados y dejarnos alucinados al transformarse en coche o avión. ¿Y ahora qué? Pues ahora ha vuelto...**

Un momento, ¿los Transformers no son aquellos robots que se convierten en camiones?
Exacto.

Pero si este juego se llama...
Sí, sí: *Beast Wars*. Lo que pasa es que los Transformers han cambiado un pelín desde que aparecieron como juguetes en 1984. En la actualidad son unos dibujos animados de gran éxito en Estados Unidos, y *Beast Wars* es un encuentro entre un flamante conjunto de personajes de acción. Optimus y sus colegas dan caza a Megatron y a sus amigos Predacons a lo largo de una curva temporal. Regresan a un planeta muy parecido a la Tierra de la prehistoria. Por desgracia, los malos desatan una fuente de energía enorme («Energon») que daña la estructura de los robots. Para sobrevivir, los robots tendrán que fusionar sus estructuras metálicas con las formas de vida animal autóctonas: insectos, dinosaurios, ratas, leopardos... ¿El resultado? Animales salvajes que se transforman en guerreros robot y que luchan entre sí.

Entendido. ¿Se diferencia en algo el juego de la serie de televisión?
Un poco. Se sitúa en un futuro más lejano que el de la serie, y los Maximals y Predacons están instalados en diferentes áreas del planeta. Las







Por suerte, tanto si decides luchar como robot o como bicho, la acción en *Beast Wars* es frenética.

[1] La hermana mayor de la araña Tecla se enfrenta al yunque del herrero versión maxi. ¿Quién ganará? Tú decides. [2] Esas rayitas blancas son balas que llueven del cielo. Menos mal que aquí el Maximal tiene unas alas de escarabajo de 10 metros para protegerse.



bases y los ejércitos se han desarrollado muchísimo y, para abreviar, la guerra es total. La cosa se caldea todavía más cuando aparecen los Skiriix, unos monstruos alienígenas que llegan al planeta a través de una puerta interdimensional y cuya razón de ser es cargarse todo lo que se cruce en su camino, sea Maximal o Predacon.

Encantador. ¿Cómo se juega?
Como «un *shoot 'em up* estilo arcade que pone énfasis en la velocidad y en la jugabilidad», según la propia Hasbro. *Beast Wars* presenta 10 de los mejores Transformers, todos renderizados en 3-D. Los fabricantes aseguran que las metamorfosis de bestia a robot son espectaculares, y tú mismo las controlas al 100% a lo largo de los 24 niveles que atraviesas para salvar el universo.

¡Pero yo no quiero salvar el universo: quiero ser un demonio!
Tranquilo: también puedes jugar como Predacon y ser tan perverso como quieras.

Genial. Pero, puesto que proviene de una serie infantil, no será muy consistente en el frente táctico, ¿verdad?
Al contrario. Si eres un Maximal, para lograr la paz intergaláctica será necesario que apliques una estrategia definida, pero para llegar a dicho estado de zen cósmico tendrás que patear muchos traseros de robot. Toma la decisión errónea y eres pasto del chatarrero.

Todavía no sé de qué bando quiero ser. ¿Hay alguna posibilidad de presenciar un careo?
No hay problema. Aquí está el majete de Optimus Prime, el líder de los Maximals: «Los Maximals y yo no tenemos más remedio que detener a Megatron y a sus secuaces Predacons antes de que nos destruyan a todos. La libertad es un derecho de los seres decentes. Para proteger ese bien tenemos que limpiar la galaxia de estas malvadas criaturas. No será fácil, pero en este mundo no hay nada que lo sea.»

Hombre... ¿Y qué hay del malvado colega Megatron?
«Prosperar o morir, éste es el lema de vida de los Predacons, y hemos decidido prosperar a costa de llevar los Maximals a la extinción. Ese tal Optimus Prime con cerebro de chimpancé cree que puede desafiar nuestro poder, pero en cuanto hinque los dientes en su carne peluda se llevará lo que merece. No es más que un robot, pero además... ¡también es mi almuerzo!»

Ya sé quién quiero ser.
Yo también.









[1] Optimus Prime, líder del clan de los Maximals. Bonita armadura. [2] No sólo de Predacons tendrás que preocuparte. Los Skiriix son asesinos natos y les importa un pito a quién se cargan, buenos o malos. [3] Cuernos de puro demonio y garras de muerte apocalíptica... Este trasto marrón nos da muy mala espina. ¡Glub!





[1] El modo de entrenamiento. Dales duro con el misil dirigido. [2-3] Un modo de evitar el desperdicio de granadas es trepar en plan clandestino por los muros. Echa un vistazo a una esquina, cuélgate de una pared, estáte al loro y lograrás un puré de malos. Si apuntas bien, claro.

GHOST IN THE SHELL

Made in Japan

Género: **Aventura/*shoot 'em up***

Editor: **Sony**

Fabricante: **Exact**

Disponible: **Mayo**

Vuelve la locura manga con la transferencia de la obra de Masamune Shirow, Ghost In The Shell, **de las páginas del cómic a la pantalla grande y a PlayStation... Un momento; ¿manga? Duendes con ojos de cervatillo y bikinis de papel de aluminio, monstruotes que atacan a niños de mechones puntiagudos de color lila, dibujos ordinarios en las tardes de Tele 5...**



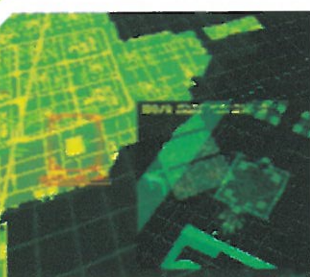
Sí, sí. De acuerdo, el manga nunca ha igualado los niveles fijados por *Akira* hace ya tanto, pero como cualquier aficionado del «anime» confirmará, *Ghost In The Shell* es lo mejorcito en animación japonesa que ha llegado a las pantallas en muchos años.

Muy bien. Entonces, ¿de qué va?
Se mantiene fiel al manga original, pero es más que un buen juego. *Ghost In The Shell* es un frenético *shoot 'em up* de aventura en tercera persona con estructura de misiones en el que asumes el papel del agente secreto de prominente barbilla Motoko Kusanagi. Al frente del destacado equipo de robopolicías aracnoides de la Oficina Internacional de Investigaciones...



Un momento, ¿«robopolicías aracnoides»?
Estooo, sí. Se traslada la consciencia de cada agente a un *fuchikoma*, un «mecanoide anticrimen de gran potencia» parecido a una arañita robótica gordinflona. O sea, además del habitual abanico de cohetes y pistolas, también puedes campear por muros de cloacas, subir por los flancos de los silos de misiles y, en general, colgarte cabeza abajo de donde te apetezca. Bueno, pues dichas armaduras robot pueden ir de perlas para preservar la paz en el año

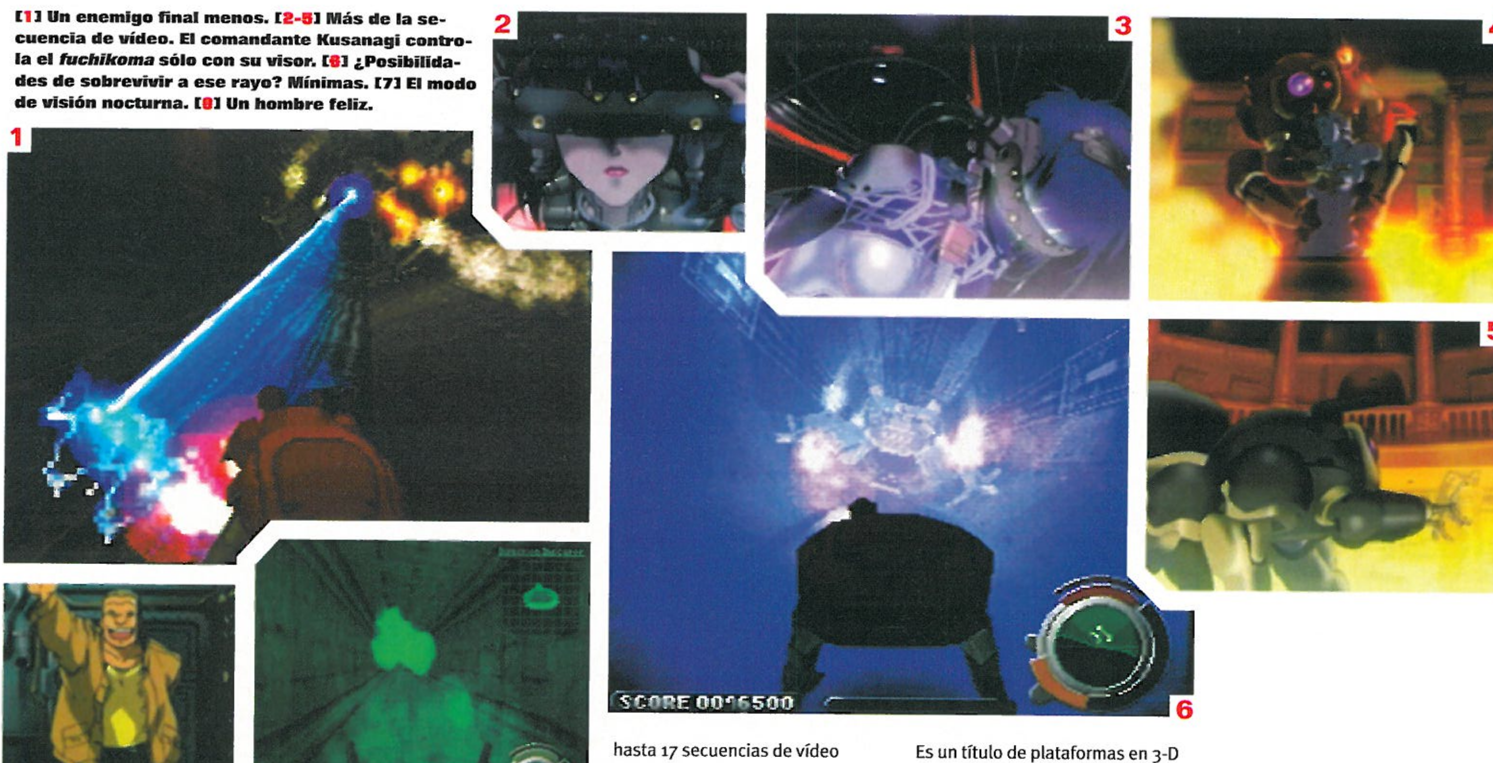
La prístina secuencia de vídeo de ***Ghost In The Shell*** está extraída directamente de su papaíto manga. Tope.



Cada nivel empieza con instrucciones para la misión: qué volar, a quién volar y reconocimientos con rayos X de los peligros que acechan tras varias puertas y paredes. Muy práctico, sí señor.



[1] Un enemigo final menos. [2-5] Más de la secuencia de vídeo. El comandante Kusanagi controla el *fuchikoma* sólo con su visor. [6] ¿Posibilidades de sobrevivir a ese rayo? Mínimas. [7] El modo de visión nocturna. [8] Un hombre feliz.



2029, pero también hay viles amenazas al acecho. Es decir, el Señor de las Marionetas.

¿Y quién es él?
Oh, pues tan sólo una Inteligencia Artificial creada por el Ministerio de Asuntos Exteriores que se ha hartado de no ser más que el «Proyecto 2501», que ha decidido pasar de ser un agente secreto doble y que busca un cuerpo huésped para habitar el mundo real.

O sea, cuestión de buscar y destruir, ¿no?
No, no es tan fácil. El caso es que el Señor de las Marionetas ha decidido que la persona con quien se quiere fusionar es el comandante Motoko Kusanagi, o sea, tú.

Esto no sólo conlleva un conflicto directo entre tu Oficina Internacional de Investigaciones y el sombrío Ministerio de Asuntos Exteriores, sino que cuestiona tu lealtad como agente del orden. Verás, en el 2029 todos los humanos han sido tratados para que vivan en un entorno virtual. Lo que el Señor de las Marionetas ofrece está sólo al alcance de unos pocos elegidos: la oportunidad de ser humanos de verdad y vivir fuera de la Red Electrónica.

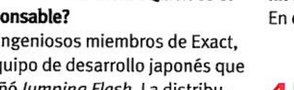
Suena profundo. Tanto como las explosiones; porque las hay, ¿no?
(Suspiro) Sí, a montones. Con toda esa compleja trama, *Ghost In The Shell* se basa en 12 niveles de acción de *shoot 'em up* estratégico, todos recompensados con una de hasta 17 secuencias de vídeo extraídas directamente de la película. Es un delirio total en el que usarás balas y misiles dirigidos Vulcan en abundancia mientras avanzas por las alcantarillas en modo de visión nocturna, y registras grúas para aumentar tu energía. La estrategia viene dada por los omnipresentes enemigos finales: deberás ser experto en la táctica de colgarte del techo, y generoso a la hora de «regalar» granadas. Prueba primero con las misiones de entrenamiento para irte acostumbrando.

Suena la mar de bien. ¿Quién es el responsable?
Los ingeniosos miembros de Exact, el equipo de desarrollo japonés que diseñó *Jumping Flash*. La distribución de *Ghost In The Shell* en Estados Unidos corrió a cargo de THQ, pero en Europa saldrá a través de Sony.

¿Jumping Flash?
Es un título de plataformas en 3-D que pone en juego un conejo mecánico llamado Robbit. Su secuela, *Jumping Flash 2*, consiguió un 8/10 en *PSM*1, así que deberías acordarte...

Ejem. ¿Algo que añadir?
Bueno, tiene una banda sonora de muerte. Un tecno excelente de la mano de Joey Beltram y Derrick May, delicias de percusión y bajo de Dave Angel, y más cosillas de CJ Bollan, The Advent y Mijk Van Dijk.

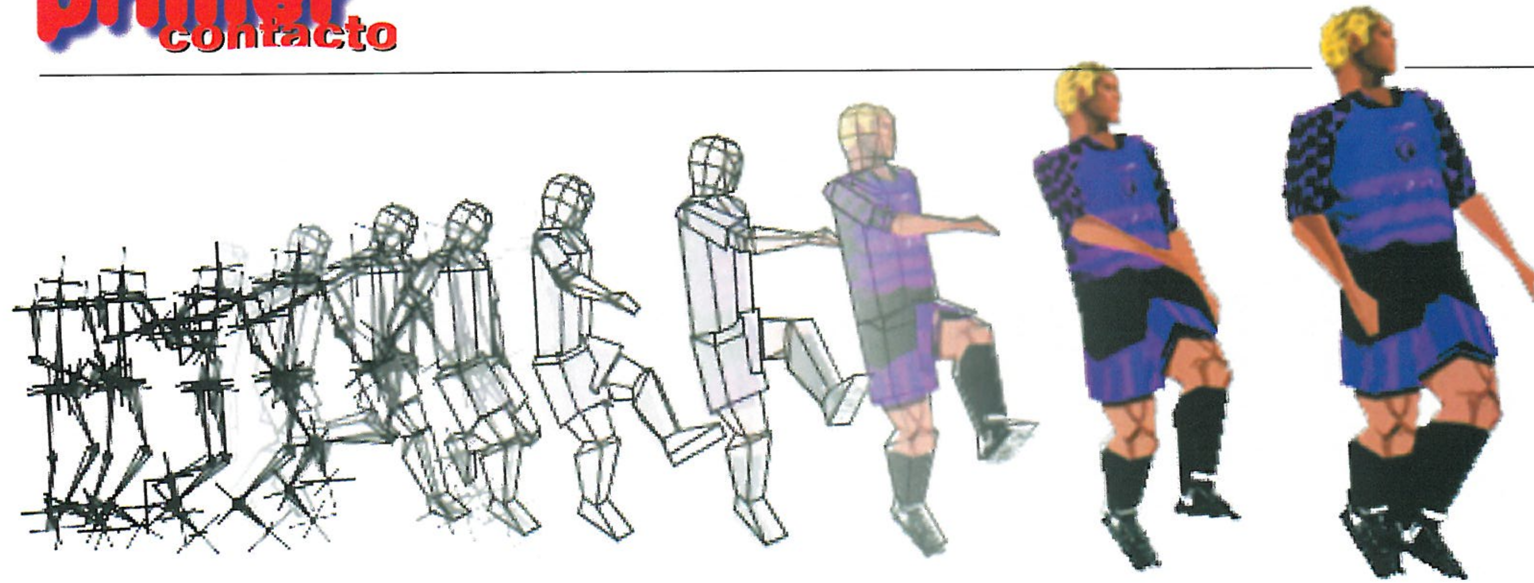
Parece que Wipeout 2097 tiene por fin un rival.
En efecto, lo tiene.





[1-3] ¡Extermina! Son los túneles, explosiones y la locura generalizada de la segunda misión de *Ghost In The Shell*. Usa la pantalla de radar (abajo a la derecha) para controlar las minas y detonarlas a voluntad. [4] Tu robobicho puede subirse a casi todas partes, incluso a esas grúas del fondo.





WORLD LEAGUE SOCCER '98

¿Una liga propia?



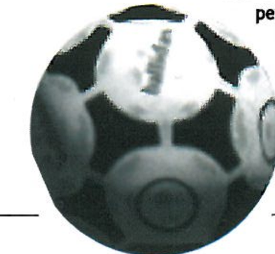






[1] *WLS '98* presenta estadios auténticos y otros de ficción. [2] Con cada nuevo juego de fútbol las perspectivas se vuelven más y más arriesgadas. Ésta de aquí es casi imposible para jugar. [3,4] Las entradas pueden ser de lo más feroz. [5] Si te cansas del partido, siempre puedes dedicarte a ver los árbitros asistentes correr de un lado a otro del campo. [6] Cuando tienes que hacer un lanzamiento a balón parado aparece una indicación la mar de útil.

Género	Simulador de fútbol
Editor	Proein
Fabricante	Silicon Dreams
Disponible	Abril



Tras estrenarse sin pena ni gloria con los títulos de fútbol Soccer '97 **y** Olympic Soccer**, Silicom Dreams está a punto de desafiar a los líderes del género,** Actua Soccer 2 **y** FIFA '98**. Hablamos con Robert Palfreman, productor de** World League Soccer '98**, para averiguar por qué piensa que este juego puede convertirse en «el próximo bombazo».**

Describe el juego en 100 palabras
Es un simulador de fútbol arcade de ritmo rápido y con el énfasis puesto tanto en la jugabilidad como en los gráficos. El juego incluye más de 190 equipos de 10 ligas diferentes, que cubren los escenarios futbolísticos más importantes del mundo, y la posibilidad de jugar toda una variedad de Ligas, Copas y Campeonatos. Si a esto añadimos la captura del movimiento de Les Ferdinand y la experiencia del equipo de producción, tenemos en *World League Soccer* a todo un campeón.

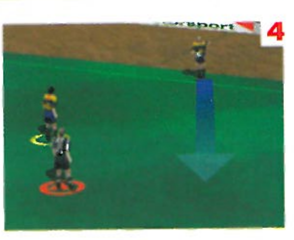
¿Qué será lo mejor del juego?
Su jugabilidad y flexibilidad te permiten practicar cualquier estilo, y la curva de aprendizaje está pensada para que puedan disfrutar jugadores de todos los niveles.

¿Qué equipos estarán representados?
Podría enumerar los 194, pero baste decir que el juego incluye las ligas de Inglaterra, Escocia, Alemania, Italia, Japón, Estados Unidos y Holanda. También hay una liga del «Resto de los mejores» que incluye los demás equipos sobresalientes del panorama mundial.

El mercado está viviendo un auténtico diluvio de juegos de fútbol. ¿Qué es lo que destacará a WLS**?**
Hemos apostado más por su juga-







bilidad y calidad gráfica que por concentrarnos sólo en flashes gráficos. Aprendimos mucho de nuestras experiencias anteriores, *Soccer '97* y *Olympic Soccer*, y creemos haber conseguido el equilibrio adecuado para *WLS '98*.

¿Alguna innovación técnica digna de mención?

En lo referente a gráficos, los estadios se han diseñado con mayor realismo que en juegos anteriores: hemos utilizado hasta 1.800 polígonos sólo para ellos. *WLS* contiene cerca de 10.000 polígonos en total y discurre a unas 50 imágenes por segundo, incluso con efectos especiales como nieve, lluvia, niebla... En cuanto a la lógica del juego, el editor de formación ofrece libertad total en la selección del equipo. Además, la inteligencia artificial utiliza cálculos avanzados para predecir las posiciones futuras del balón, aun cuando posee mayor movilidad que en otros juegos, a lo que hay que añadir el despliegue inteligente del equipo adversario controlado por el ordenador.

¿Qué es lo que más te gusta del juego?

Lo bonito de *WLS* es esa sensación que tienes de que no parece un juego. Refleja muy bien el despliegue en el campo de un equipo de verdad: el método sólido, calculado de la defensa, la aparición incisiva e instantánea de los centrocampistas y la potencia única de los delanteros. La fluidez de movimiento es lo que hace del fútbol un arte y no una ciencia. *WLS* recoge esta idea.

¿Cuál es el pedigrí del equipo?

WLS '98 lo produce el equipo responsable de *Fever Pitch*, *Olympic Soccer* y *Soccer '97*. Todo el equipo cuenta con una gran experiencia en el uso y la programación de juegos de fútbol. Y encima todos son absolutos fans de fútbol.

¿Por qué podría interesar a nadie este juego?

Porque todavía no hay un juego de fútbol definitivo en Playstation.

Cuéntanos algo sobre el juego que no hayas contado a nadie.

Lara Croft es una corredora nudista oculta...



[1] Los efectos de luz a tiempo real proyectan sombras a medida que los jugadores corren hacia adelante o atrás. [2] Algunas entradas te desplomarán; de otras puedes salvarte con un traspiés. [3] Ah, *l'esprit* de Cantona. [4] Un saque de banda. [5] Los estadios proyectan sombras desconcertantes sobre el campo de juego. [6] Los fallos del portero son muy realistas...

El coche apenas va en línea recta durante el trayecto. Las maniobras en *Colin McRae* son espléndidas incluso en la versión no acabada. Básicamente, apuntas el coche en cualquier dirección y ¡pisas el acelerador a fondo!

COLIN MCRAE RALLY

TOCA se embarra los neumáticos

Género	Simulador de rally
Editor	Proein
Fabricante	Codemasters
Disponible	Junio

Con el soberbio TOCA Touring Cars, **Codemasters demostró en su momento que era capaz de producir un título de carreras de alta calidad. Ahora este fabricante británico se ha propuesto desbancar al juego PSX de carreras más vendido de todos los tiempos:** V-Rally. **Hemos entrevistado al productor Guy Wildey para conocer los detalles de tan ambiciosa tarea.**

Describe el juego en 50 palabras
Colin McRae Rally hace honor a la excelente reputación de Codemasters en cuanto al realismo de sus juegos de carreras para PlayStation y PC, y está llamado a convertirse en el más, impactante y jugable de los títulos de este género cuando se lance este verano. El motor del juego, que exhibe unos estupendos gráficos en 3-D, es una versión mejorada del creado para *TOCA Touring Car Championship*, el título de carreras más vendido. Unas cuantas modificaciones han hecho posible la recreación de las marchas y la maniobrabilidad propia de los coches de carreras, lo que facilita que los gráficos sean superiores a los de su predecesor. Como en *TOCA*, *Colin McRae* reproduce en su totalidad la mecánica y maniobrabilidad de coches de carreras muy famosos, incluido el Subaru Impreza 555 de McRae.

Hace falta valor para retar a V-Rally. **¿En qué aspectos notarán la mejora**



¿Qué sería de los simuladores de carreras si no pusieran a los jugadores en apuros con unas cuantas etapas nevaditas? También aquí el realismo es de miedo: te lo ponen bien difícil. Más te vale no salirte de la pista.

[1] La geografía de Córcega proporciona unas vistas y una conducción espectaculares. [2] Para hacer frente a los efectos de luz extra que se necesitan en las etapas nocturnas, cada coche se compone de 450 polígonos. [3] La flora es demasiado real para nuestro gusto: no veas la que se arma cuando te empotras contra un árbol. [4] Puede que *Colin McRae Rally* se convierta en uno de los simuladores más atractivos hasta la fecha.

1



2



4

3

los usuarios de Playstation?
V-Rally es, a todas luces, el objetivo a batir. De todos modos, Codemasters nunca sacará al mercado un título a menos que esté segura de ocupar plaza entre los cinco mejores. Tenemos la certeza de que podemos igualar, si no superar, el éxito de *V-Rally*. Los juegos de Codemasters siempre han tenido fama de proporcionar una jugabilidad excelente, y *Colin McRae* continuará con esta tradición.

¿Y qué puedes decirnos de las pistas?
Para conseguir un equilibrio correcto entre autenticidad y jugabilidad, los trazados de las 48 etapas del rally se están diseñando uno por uno con el propósito de optimizar la experiencia de juego. Cuando el jugador ha alcanzado el límite de control del coche de carreras, vive las etapas con auténtica excitación.

¿Alguna innovación técnica digna de mención?
Hemos logrado que el juego cuente con efectos gráficos de alta resolución. Este aspecto confiere a *Colin McRae* una calidad excepcional tanto en los gráficos en 3-D del entorno como en la sensación de gran velocidad. Los jugadores dependen de su copiloto en muchos casos, que es quien avisa de las curvas y giros que surgen a lo largo de la carrera.

¿Cuál es el pedigrí de los programadores?
Colin McRae Rally cuenta con 26 programadores que trabajan duro en el proyecto. Es la culminación de un intenso programa de I+D cuya meta consistía en crear la experiencia PSX más fiel a los rallies auténticos. La mayoría de los miembros del equipo ya sabían de qué iba la cosa, porque estuvieron implicados en la creación de *TOCA*.

¿Por qué podría interesar a alguien este juego?
No encontraréis en ningún juego de estas características el subidón de adrenalina que proporciona un rally de verdad. *Colin McRae* lo ha reproducido con un realismo sorprendente. Cuando esté disponible, se convertirá en el modelo a seguir.

¿Qué será lo mejor del juego?
El realismo en la maniobrabilidad del coche. Para conseguirlo hemos empleado datos de telemetría del fabricante.

Cuéntanos un secreto que no hayas contado a nadie
Las instrucciones de la escuela de rally las proporciona el mismísimo McRae.



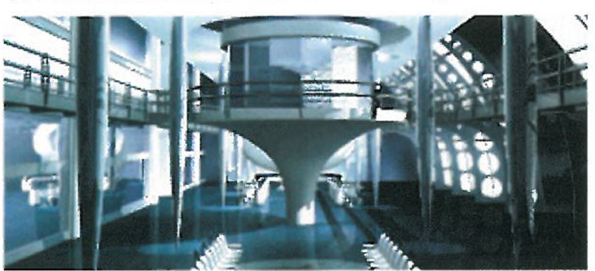
De momento sólo contamos con esta perspectiva exterior, pero Codemasters calcula que dispondrá de seis o siete distintas en la versión final, incluidas una interior y otra desde el capó.

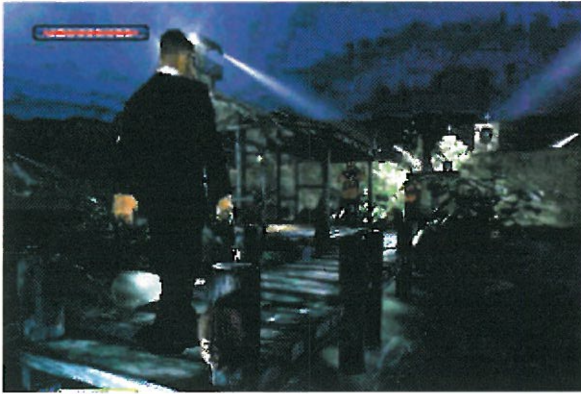
MEN IN BLACK

De películas, juegos y vídeos...

El minucioso mapa de texturas realizado con Will Smith y Tommy Lee Jones convierte a *Men in Black: The Game* en un juego muy fiel al original desde el punto de vista gráfico. Les acompaña también «Woman in Black», el personaje encarnado por Linda Fiorentino en la secuencia final de la película.







Género	Acción/Aventura
Editor	Arcadia
Fabricante	Gigawatt
Disponible	Abril

...Y antes de que digas nada, sí, han aparecido imágenes de Men in Black**, de Arcadia, en todas las publicaciones de juegos, pero —ya puedes proclamarlo a los cuatro vientos— eran de PC. Las que ves en estas dos páginas son imágenes exclusivas del juego para Playstation, que estará entre nosotros a finales de abril. Para saber toda la verdad acerca del más extraterrestre de los excesos, enviamos unas cuantas preguntas a la dirección de correo electrónico del Agente Secreto Gary Priest, el veterano diseñador de** Men in Black**, en la sede subterránea de Gigawatt...**

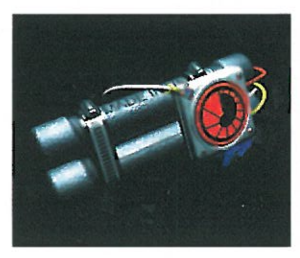
Describe Men in Black **en 100 palabras**

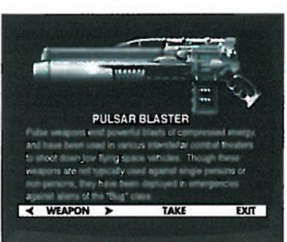
Men in Black: *The Game* es un juego de acción/aventura en tercera persona, interactivo, basado en la película *Men in Black*. El juego combina los mejores elementos de una aventura gráfica —como la resolución de un puzzle o la exploración— con el ritmo rápido y los combates de un juego de lucha. Además, *Men in Black* proporciona una sensación cinematográfica. La iluminación, los meticulosos escenarios, los personajes en 3-D y la banda sonora contribuyen a recrear una experiencia de juego en la que el estado de ánimo y la tensión son elementos tangibles.

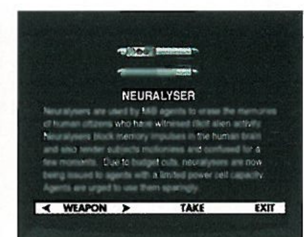
Suena bien. ¿Alguna innovación técnica digna de mención?

El motor de juego de *Men in Black* es capaz de manejar el tipo de escenarios detalladísimos que los jugadores esperan encontrar en una aventura gráfica sin perder vigor para soportar combates.

El realismo de los personajes lo hemos conseguido con un método propio de trazado que nos permite desmontar la malla del modelo para luego cubrirlo con una textura fotográfica nueva. Las texturas de los rostros se basan en imágenes de la







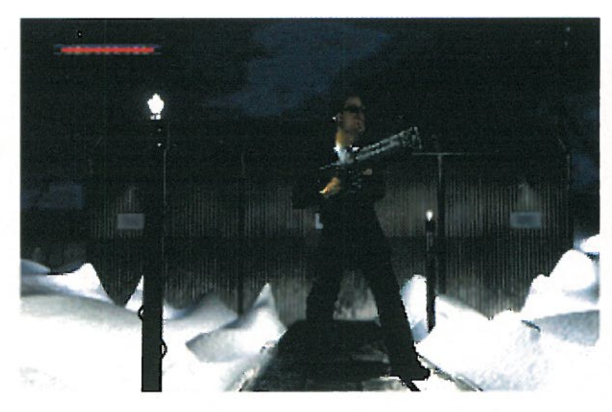


Puede que *Men in Black: The Game* se haya distanciado del original en cuanto a argumento, pero si has visto la película reconocerás de inmediato la tecnología empleada por los agentes J y K, como por ejemplo el Neuronizador, que borraba la memoria de...

cara de los actores, fotografiadas desde diferentes ángulos y luego modificadas para adaptarlas a la estructura de la cabeza.

¿Qué grado de fidelidad tiene el juego respecto a la trama de la película?
Sigue las pautas de la película, sobre todo en el aspecto, la manera de ser y el sentido del humor de los protagonistas. Sin embargo, el juego tiene un argumento distinto. Es una aventura nueva para los agentes MiB, que se encuentran ahora ante nuevos retos y obstáculos.

¿En qué se diferencia de la versión para PC?
La diferencia más importante es la introducción de más villanos. Aunque la versión para PC está plagada de malos, la versión para Playstation tiene todavía más. El ritmo es un poco más rápido, con más elementos de acción. También hemos añadido nuevos efectos gracias a las capacidades gráficas de Playstation.

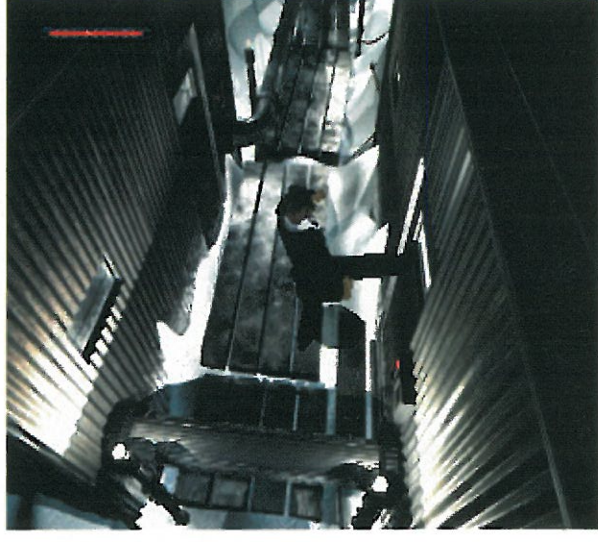


¿Qué será lo mejor del juego?
En tu papel de agente MiB tendrás la oportunidad de batirte con un terrible bicho alien igual que los que aparecen en la película. El bicho ataca de mil maneras y tendrás que conocer muy bien tus armas y tus capacidades para esquivarlo si no quieres acabar hecho picadillo.

¿Cuál es el pedigrí del equipo?
Nuestros programadores posee una gran experiencia. Contamos con profesionales que han trabajado para Sega, Virgin Interactive, Interplay y Digital Domain.

¿Qué juegos han influido en Men in Black?
Alone in the Dark, *Resident Evil*, *Bioforge* y *Ecstatica*.

¿Qué les pareció el juego a Will Smith y Tommy Lee Jones?
Ambos contemplaron el aspecto de sus personajes y se mostraron satisfechos con el resultado.



Cuéntanos algo sobre el juego que no hayas contado a nadie
Todo el mundo conoce a la perfección *Men in Black*, así que me temo que no hay secreto que valga.

PlayStation

El Agente K sale a la caza de bichos. Con semejante pistolete, su don especial para abrir puertas y el cambio de chándal de baloncesto por ese traje a medida, la suerte no debería faltarle.

[1] *Messiah* ofrece un mundo en 3-D de libertad total. [2] El Mesías en cuestión es un angelical querubín, valga la redundancia. [3, 4] El movimiento será muy realista. [5] Puede saltar, volar y dar pasitos. [6] Los enemigos proliferan.





MESSIAH

El retorno

Género *Shoot 'em up*
Editor Virgin
Fabricante Shiny Entertainment
Disponible N/D

PSM **echó un vistazo a** Messiah **(gozoso, a fe nuestra) en una feria celebrada hace unos meses. En su momento nos pareció imponente y, como nos cuenta Simon Cox de Shiny Entertainment, aún será mejor.**



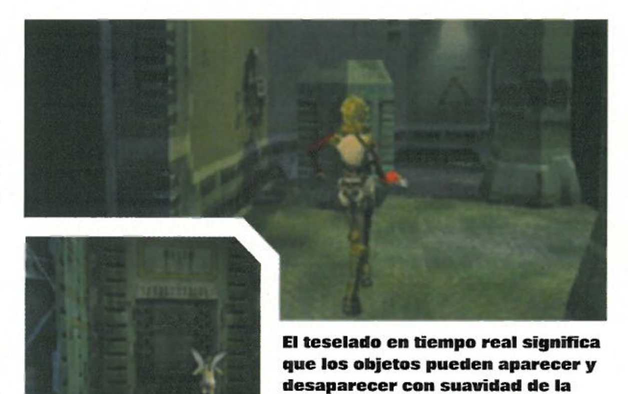
Describe el juego en 100 palabras
Se trata de un *shoot 'em up* en tercera persona distinto a todo lo que hayas podido ver hasta ahora, tanto en jugabilidad como en tecnología. El protagonista es un querubín, un angelito rechoncho que han enviado a la Tierra para arreglar los entuertos que ha provocado el mismísimo demonio. Las ciudades están repletas de sinvergüenzas, todo el mundo es un peligro armado hasta los dientes, y tu arsenal es nulo. Sin embargo, puedes introducirte en las almas de cualquier personaje del juego para utilizar su cuerpo como armadura o como camuflaje y abandonarlo cuando no lo necesites.

¿Qué títulos han influido en la creación de este juego?
El equipo de programación está loco por los títulos de acción como *MDK* y *Quake*, así que se pueden comprobar elementos de esos juegos en *Messiah*. Pero también les gustan los juegos propios de consola (desde *Mario 64* hasta *Tomb Raider* y *G-Police*). La influencia más clara, no obstante, llega de la mano de Mike Damien (diseñador de niveles) y Darran Hurlbut (artista jefe), y su imaginación retorcida.

¿Por qué será mejor que cualquier otro título de este género?
Dispondrá de unos gráficos un millón de veces mejores, escenarios detalladísimos y movimientos más realistas. La inteligencia artificial contará con «red neural» (que proporciona a los personajes tanto cerebro como musculatura). Los niveles son los mejores que hayas visto en un título en 3-D que sea mínimamente parecido: cada nivel tiene más de un kilómetro cuadrado de superficie, y hay nada menos que 16.

¿Alguna innovación técnica digna de mención?
Sí, deformación y teselado en tiempo real (RT-DAT). Es un nuevo método para la generación de gráficos que permite crear personajes con curvas reales, en lugar de con polígonos cuadrados, y con una cantidad de detalles increíble. La media de los personajes de *Messiah* se ha diseñado con 350 veces más polígonos que los que poseen la mayoría de personajes de otros juegos. También contamos con una iluminación volumétrica adecuada que efectúa sombras reales y permite alumbrar a los personajes de manera parcial. Por ejemplo, un personaje se oculta entre las sombras, pero lo has localizado porque le da la luz en los pies.

¿Por qué podría interesar a nadie este juego?
Porque traslada la PlayStation a un plano gráfico completamente nuevo y proporciona un ambientazo tan enorme y detallado que puede disfrutarlo toda la familia.
En serio, representa el mayor avance tecnológico en gráficos desde que las 2-D pasaron a 3-D. *Messiah* utiliza un concepto muy simple: el software no cesa de agregar y eliminar detalles de acuerdo con lo que sucede en el juego, de modo que tu PlayStation funciona siempre al 100% de su capacidad.



El teselado en tiempo real significa que los objetos pueden aparecer y desaparecer con suavidad de la pantalla.


RESIDENT EVIL 2
18
CAPCOM
Virgin INTERactive
VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A.
C/. Hermosilla, 46 - 2º dcha. • 28001 MADRID
Tel.: (91) 578 18 67 • Fax: (91) 575 45 88
PlayStation
TM
Resident Evil is a trademark of Capcom Co., Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Interprises Limited.
"" and "PlayStation" are tradremarks of Sony Computer Entertainment Inc.



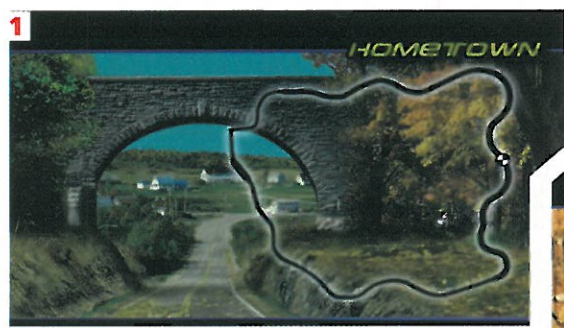
Si nunca segundas partes fueron buenas, ¿qué se puede esperar de una tercera? En principio, diríamos que poca cosa, pero EA parece dispuesta a darle la vuelta a la tortilla...

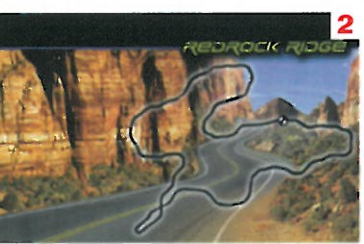
Electronic Arts es célebre por sus simuladores deportivos. Su dominio en este terreno está más que probado: todos han oído hablar de la saga *FIFA* o de la mítica serie de juegos de baloncesto *NBA Live*, del apasionante repertorio de hockey *NHL* o de la irregular colección de juegos de golf *PGA Tour*. EA conoce al dedillo todo deporte en que balón o pelota están en juego, y si bien otras compañías han rebasado sus marcas en algún momento (Konami con *ISS Pro*, Sony con *Total NBA 96* o Actua con *Actua Golf 2*, por ejemplo), su relevancia nunca se ha cuestionado.

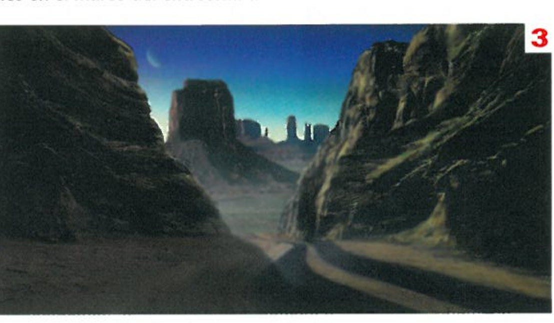
Sin embargo, no podemos decir lo mismo en lo que se refiere a juegos sobre ruedas, exceptuando el notable *Moto Racer*. *Road Rash* fue una conversión del clásico de los 16 bits que no aprovechaba el potencial de la consola gris. *Andretti Racing*, sin ser del todo malo, no permitía una valoración superior al bien justito. Lo mismo sucedió con la serie de simuladores de conducción *Need For Speed*, cuya primera parte calificamos de correcta y cuya secuela no dejaba de ser más de lo mismo, pero con bastante menos gracia.

Y llega la pregunta del millón: ¿Por qué se enzarza EA en la creación de una tercera entrega de la serie? ¿Por qué no opta por un giro de 180º cuando títulos como *F1*, *Porsche Challenge* o *V-Rally* ofrecen tanta calidad y se erigen en barrera casi infranqueable? La réplica sólo la poseen los propios creadores, pero en *PSM* estamos convencidos de que EA tiene razones de peso, y una de ellas responde probablemente a la estrategia comercial. Al fin y al cabo, *Need For Speed* continúan siendo tres palabras reconocibles en el marco del entretenimien-

[1] Déjate trincar por uno de éstos y te quedas sin carné ipso facto, muchacho. [2] La pasma cuenta con todo tipo de vehículos, y a montón. Estás avisado.





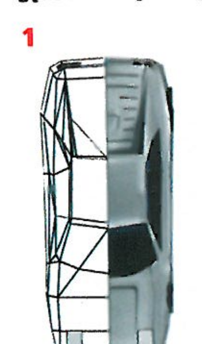


[1] Esto es Hometown, un trazado tranquilo. [2, 3] Y aquí tienes la excusa perfecta para seguir los pasos de *Thelma y Louise*.

EDITOR	Electronic Arts	ORIGEN	Canadá
FABRICANTE	Electronic Arts	GÉNERO	Simulador de carreras
DISPONIBLE	Abril	JUGADORES	Uno o dos

[1] El F355, por todos lados... [2] ...la última de las maravillas de la casa Mercedes... [3] ...y el incombustible Countach, todos en *NFS III*. ¿Qué más se puede pedir? [4] ¿Este pedazo de animal, por ejemplo?

1



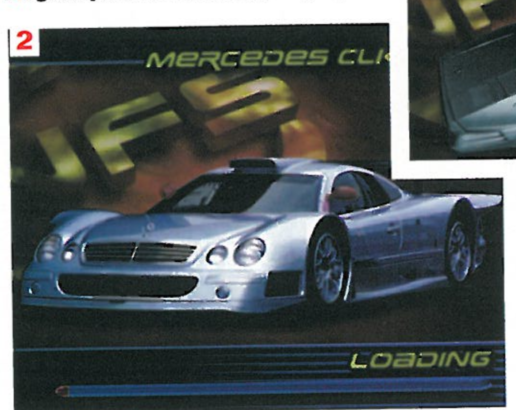








2



3 LAMBORGHINI COUNTACH

4 JAGUAR XJR-15

La primera de las opciones que presenta *NFS III* es la elección entre varios idiomas, entre ellos el español

to consolero. Otra de las razones que barajamos es el hecho de que dos trabajos previos ahorran esfuerzos en el diseño de un tercero. El proceso de creación no es tan fatigoso y complejo como lo es empezar desde cero y, con unas cuantas innovaciones, el resultado es, como mínimo, aceptable. Es probable que este argumento fuese el que llevó a EA a probar suerte con *Need For Speed II*. Lo conseguido no satisfizo las expectativas. ¿A la tercera va la vencida?

En *PSM* 15, **Clive Downie** nos comentaba que esta nueva entrega de la saga era un paso adelante en los juegos de carreras para PlayStation. La afirmación es difícil de ratificar ante una versión inacabada, pero lo cierto es que la tercera parte de *NFS* mejora en gran medida lo que lograron sus antecesores.

Need For Speed III perfecciona el menú de opciones y la conducción. Si las entregas anteriores producían la sensación de circular a varios centímetros del suelo, con *NFS III* pisaremos el firme de verdad. El comportamiento de los vehículos es mucho más realista y los aspectos gráficos se han renovado por completo: los escenarios cuentan con mayor número de detalles, lo que enriquece el título de manera sorprendente.

La primera de las opciones que presenta *NFS III*, y esto siempre es noticia, es la elección entre varios idiomas, entre ellos el español. Puede que creas que no es algo tan trascendental en un juego de estas características, pero ya nos lo dirás cuando te adentres en el apartado de opciones y una voz en perfecto castellano te explique las características de cada carrera. Menudo alivio.

Podemos escoger luego entre uno o dos jugadores que corren a la vez. Si nuestra opción es individual, podremos participar en cinco modalidades de carrera. La carrera simple te enfrenta a ocho corredores con el propósito de conseguir uno de los mejores diez tiempos del circuito. Se trata casi de un modo de práctica, pero puedes participar con un colega, cuentas con resultados finales y con la posibilidad de guardar los resultados.

Una de las opciones más divertidas es la de persecución: deberás escapar del acoso de la policía, que movilizará a sus efectivos para detenerte y sancionarte. Los comentarios en castellano crean un buen ambiente, trepidante, intenso y original. Y volvemos a encontrarnos con la posibilidad de jugar con un amigo.

En el clásico torneo, en el que debemos sumar victorias y puntos, la innovación llega de la mano de la opción para dos jugadores simultáneos. Y en el modo denominado «a muerte» (el típico *deathmatch*), los vehículos están preparados para alcanzar, contigo o con otro compañero, velocidad máxima, y por máxima entendemos 300 km/h.

En el modo de práctica, una voz te indicará cuándo girar a derecha o izquierda o dónde salvar los baches del camino, al tiempo que ves reproducida la información mediante iconos en pantalla. Al inicio de la segunda vuelta se activará el coche fantasma, que marcará los tiempos de la carrera anterior. En esta ocasión, sin embargo, estás solo ante el peligro. *NFS III* pone ocho pistas a tu disposición, aunque los programadores nos prometen 10. Todas están inspiradas en carreteras auténticas, y nos someterán a distintos fenómenos meteorológicos y franjas horarias. Las pistas que hemos podido ver poseen una longitud que augura muchas horas de juego.

Además de los bólidos de siempre, como el Chevrolet Corvette, el Lamborghini Countach o el Diablo, la galería de *NFS III* incorpora tres nuevos prototipos: el Mercedes CLK-GTR, el Jaguar XJR-15 y el esperado Ferrari 550 Maranello. Es la primera vez que se concede a un juego la licencia de este vehículo italiano, así que, si eres un mitómano, estás de suerte. Y, para completar el título, dispones de varios ángulos de cámara, información constante sobre los vehículos y dos niveles de dificultad (arcade y simulación).

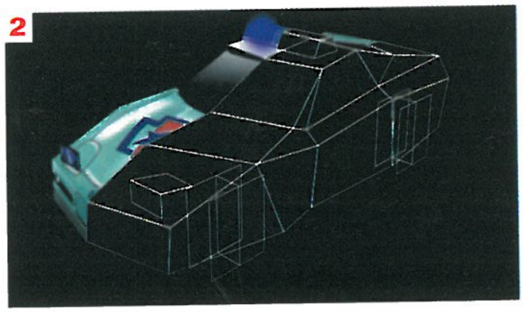
EA Canadá ha creado un programa claramente mejor que sus antecesores. Otro asunto es si podrá competir con juegos ya consagrados, o con *Gran Turismo*, un título de inminente aparición que ya cuenta con reputación previa de ser el mejor del género para PSX. La batalla está servida. Pronto conoceremos su desenlace.

[1] El futuro en tus manos. [2] Los vectores, o sea, el esqueleto de los prototipos.

1



2



Resident Evil 2



Por esos mundos hay toda suerte de bichos noctámbulos. Búhos, murciélagos, los asiduos al bar de la esquina... o los zombis carnívoros, por ejemplo. ¿Qué, con cuál te quedas?





[1] Ahora, cuando descargas tus pistolones sobre esos asquerosos zombis, puedes partirlos en dos de un tiro. ¡Pero sus piernas siguen caminando y su tronco se arrastra por los suelos! [2] Cuidado con esos brazos que se empeñan en atraparte por las ventanas. [3] Carnicería en las calles. Hasta los polis se han pirado.

La secuela de *Resident Evil* está al caer. Y consideramos nuestra obligación informar de sus buenas nuevas a los más sedientos de plasma. No obstante, señoras y señores, distinguido público, presten atención, porque *Resident Evil 2* no sólo está llamado a ser el título más aterrador de la historia de los videojuegos, sino que también estará calificado para mayores de 18 años...

ÚLTIMA HORA. Cosas que debes saber acerca de *Resident Evil 2*:

- Hay más zombis que nunca, están por todas partes. Muertos y muertas vivientes, policías zombis, hasta científicos. Algunos incluso escupen saliva venenosa. Y, para colmo de males, te encontrarás con el terrible «lamedor»: un lengüetazo suyo y estás acabado.

- Podrás partir un zombi por la mitad de un solo tiro. Pero no vayas a creer que te has librado de él. Te quedarás boquiabierto cuando veas sus piernas caminando hacia ti mientras su tronco se te acerca reptando por el suelo.

- Referencias a películas. Hay cantidad de guiños cinematográficos en *Resident Evil 2*. Reconocerás escenas de *Alien*, *La guerra de las galaxias*, *Tiburón*... En un momento dado aparece un caimán de proporciones cósmicas, y para aniquilarlo tendrás que esperar a la bombona de gas... Bueno, de momento ya está bien.

- Es oficial: *Resident Evil 2* asusta más que el primero. En la entrega anterior recorrías los pasillos por





Esto parece *Apocalypse now*. En la primera entrega sólo topabas con zombis macho por los pasillos. Ahora encontrarás mujeres, policías e incluso científicos zombis. Uf...

■ EDITOR	Virgin	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	Capcom	■ GÉNEROS	Aventuras en 3-D
■ DISPONIBLE	Mayo	■ JUGADORES	Uno

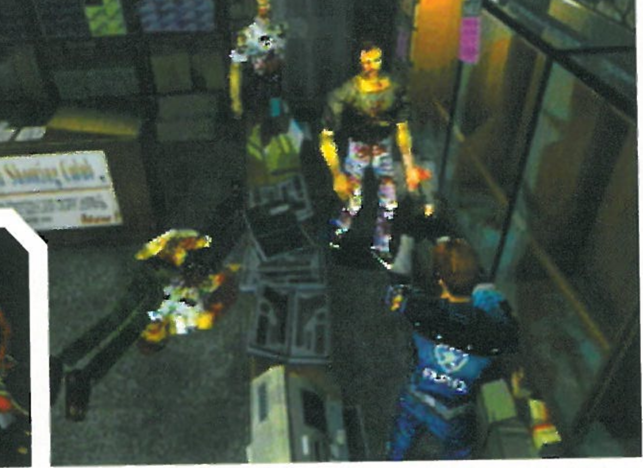
INTRO



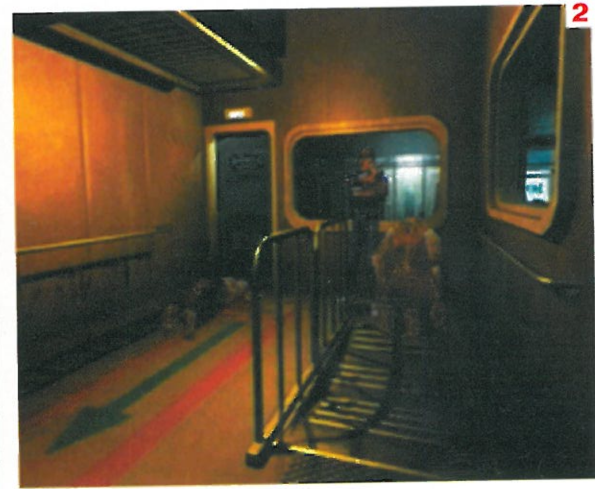
***Resident Evil 2* se presenta en dos CD, cada uno con escenario propio, según el héroe que escojas. En la secuencia inicial verás a ambos temerarios en su jeep, que se estrella en menos que canta un gallo. Luego se largan cada uno por su lado y a partir de ese momento empiezan dos historias distintas.**

[1] Venga, a disparar zombis se ha dicho. [2] Cuando te pierdas, pregunta por Lobatón. [3] Hay escenas que ponen los pelos de punta. [4] Leon, en medio de una «depre» de caballo. [5] Las balas, por fin. [6] Maldición, otra vez muerto.

1

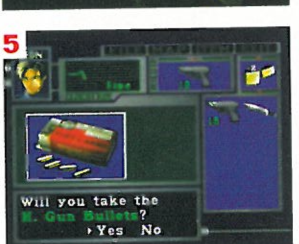


2



6

5



4



3



donde ya habías pasado sin peligro de que nadie te molestara otra vez. Ahora la cosa no es tan fácil: brazos que te agarran por las ventanas, pajarracos que te atacan en picado... En fin, hasta aquí podemos leer.

▪ Armas. Más grandes y mejores. Tienes a tu disposición un atroz arsenal para borrar al monstruoso enemigo de la faz de la tierra. A ver qué te parecen. No dejes de probar el lanzallamas, la Magnum, el Uzi, la pistola y la ballesta. Además, a lo largo del juego podrás recoger extras que aumentan la potencia y precisión de tus armas. Ah, y los de Capcom se han sacado de la manga un artefacto que dispara unas descargas de electricidad encantadoras.

▪ *Resident Evil 2* ocupa dos CD, uno para Leon y otro para Claire (Claire es la hermana de Chris, uno de los héroes de la primera entrega). Cada disco muestra secuencias de vídeo distintas, desde las perspectivas de cada personaje, y la trama cambia en función de quién hayas escogido. Hay un momento, cuando eres Claire, en el que intercambias papeles con una niña súper ágil que te conseguirá elementos necesarios para resolver ciertos puzzles, como unas llaves que han caído en una alcantarilla.

▪ Ojo con el personaje estilo Terminator, un individuo a lo Schwarzenegger que destroza paredes como si fueran de papel y que por lo general es un bestia sin escrúpulos. Y justo cuando crees que te lo has cargado...

▪ *Resident Evil 2* saldrá a la venta el mismo día en todos los países europeos, y los ibéricos contaremos con los textos traducidos al castellano. Por fin podremos dejar que se pudra aquella cutrez de diccionario que regalaban con el primer fascículo de «Aprenda inglés en 15 días mientras hace ganchillo repantingado en la mecedora de su abuela». Qué alivio.

Capcom

Este gigante del software es uno de los nombres legendarios de la historia de los videojuegos. Su experiencia y su influencia en este sector no pasan desapercibidos. Capcom se fundó en 1985, y su legado comprende desde los mercados de 8 y 16 bits hasta el mundo de las consolas de última generación. Títulos como *Mega Man* y *Street Fighter* se han convertido a multitud de plataformas, y este último continúa siendo una de las series más populares entre el público. *Street Fighter Alpha* marcó la entrada de su filial yanqui en el mercado de los 32 bits y ha conseguido ser todo un éxito. Pero *Resident Evil* es, sin duda alguna, el título más prestigioso de Capcom en la actualidad. Este festival del horror se ha constituido en un hito del entretenimiento electrónico y su secuela es uno de los títulos más esperados del año.





Fiambres campando a sus anchas, difuntos por la calle como Pedro por su casa... Pero ¿esto qué es? Ya no le dejan a uno descansar ni en la tumba



Medievil no es comparable con nada de lo que se ha visto en la consola gris. Lo único convencional es el género: aventuras en 3-D. A partir de ahí empieza lo inédito. Protagonista: un esqueleto viviente. Acción: matar muertos. Propósito: llegar al final de cada pantalla sin que te maten (pese a formar ya parte del mundo de los difuntos). Peculiaridades: si te matan una vez, te quedan otras dos vidas.

Nada más ver la primera secuencia de vídeo se dibujan en tu mente dos palabras en mayúscula: TIM BURTON. No es para menos: el protagonista de *Medievil* se parece más de lo que el azar permite a la estrella principal de *Pesadilla Antes de Navidad*, la primera película que se creó íntegramente por ordenador.

La historia: hace mucho, mucho tiempo, existió un hechicero llamado Zarok que pretendía hacerse con la soberanía de un reino. Primero lo intentó por la fuerza, mediante una batalla que perdió. Muchos valientes murieron bajo las flechas del ejército de Zarok, no fue una victoria fácil. El primero en caer fue el ilustre Sir Daniel Fortesque, nuestro héroe.

Tras la derrota, el hechicero se encerró en su siniestro castillo para dedicarse al estudio profundo de las artes arcanas. Hasta que encontró lo que buscaba en un viejo libro: un encantamiento que permitía dominar la voluntad humana. Entonces descendió al pueblo más próximo y, con su magia, absorbió las almas de aquellos inocentes, convirtiéndolos en poco más que muertos vivientes; y continuó reclutando soldados en el cementerio. Los ataúdes emergieron de la tierra y los no-muertos volvieron a ver, sin ojos, la oscura luz de las estrellas...

Sin embargo, uno de aquellos difuntos tenía un problema muy personal con Zarok: Sir Daniel Fortesque. Ni siquiera el más ancestral de los encantamientos podría corromper la virtud y la valentía de tan colosal caballero. Tu personaje.

El señor Fortesque está compuesto por unos 400 polígonos, y la cantidad de movimientos que es capaz de hacer te dejará boquiabierto. Tendrás que conducirlo a lo largo de más de 30 niveles, modelados por completo en 3-D, hasta dar con el malo malísimo. Los esce-

[1] Al espantapájaros se le ilumina la cara cuando ve pasar a su colega Daniel. [2] El barco pirata.



[1] No te puedes fiar ni de tu sombra. [2] Fiebre del sábado noche.

Debes «salvar las almas» de más de 50 tipos de enemigos distintos, sin contar los jefes de final de pantalla

■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ FABRICANTE	Millennium Software	■ GÉNERO	Aventuras en 3-D
■ DISPONIBLE	N/D	■ JUGADORES	Uno

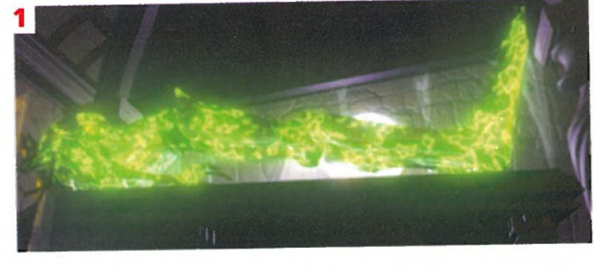
[1] Verlo para creerlo. Menudos efectos de luz a tiempo real. [2] Resurrección. [3] Amenaza lluvia... Mejor vamos a cubierto. [4] Fortesque pelando patatas con la espada. [5] En esta situación, mejor me pillo la ballesta. [6] Lo dicho, ya empieza a diluviar y nosotros a la intemperie.



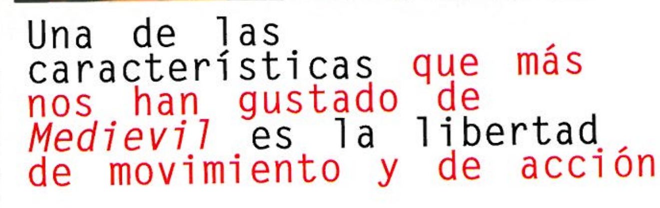




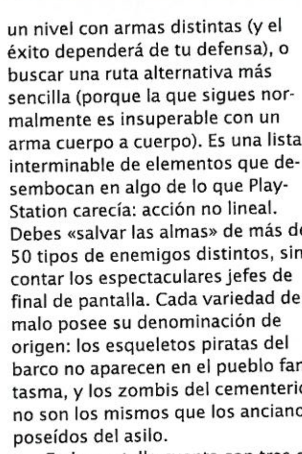








Una de las características que más nos han gustado de *Medievil* es la libertad de movimiento y de acción



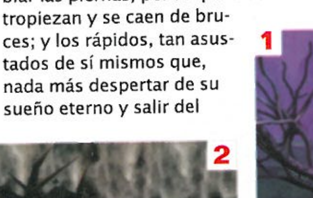
narios gozan de una calidad de detalles indescriptible. Las bruscas variaciones del terreno son sólo comparables a las de *Crash 2*, como los fantásticos efectos de luz a tiempo real.

Si te pareció amplio el abanico de escenarios de *Tomb Raider 2*, con *Medievil* te va a dar un paro cardíaco: un cementerio cuyos difuntos emergen de la tierra como si fueran *ficus*, un barco dirigido por esqueletos piratas que surca los cielos, un laberíntico nido de arañas gigantes y larvas asesinas, un pueblo atestado de entes poseídos, un asilo en el que sólo habitan zombis ancianos...

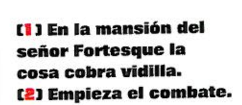
Para defenderte comienzas empuñando una simple espada; la artillería pesada tendrás que agenciártela por ahí. Si rompes las cajas, cofres y ataúdes cerrados que se ocultan por las pantallas, encontrarás juguetes como el súper mazo de madera, capaz de hacer temblar la tierra cuando asestas un golpe contra el suelo; una ballesta con flechas infinitas, hachas, lanzas, dagas...

Cada nivel te enfrenta con varios puzzles. A veces es necesario resolver un determinado rompecabezas para seguir adelante, pero hay otros cuya resolución es opcional. La mayoría de las armas, por ejemplo, están escondidas o son aparentemente inaccesibles. Casi todos los niveles pueden superarse con cualquier arma, así que eres libre de pasar un buen número de pantallas con la misma espada, sin necesidad de emplear un cachivache determinado para superar un área. Ésta es una de las características que más nos han gustado de *Medievil*, la libertad no sólo de movimiento sino también de acción: permite superar un nivel con armas distintas (y el éxito dependerá de tu defensa), o buscar una ruta alternativa más sencilla (porque la que sigues normalmente es insuperable con un arma cuerpo a cuerpo). Es una lista interminable de elementos que desembocan en algo de lo que PlayStation carecía: acción no lineal. Debes «salvar las almas» de más de 50 tipos de enemigos distintos, sin contar los espectaculares jefes de final de pantalla. Cada variedad de malo posee su denominación de origen: los esqueletos piratas del barco no aparecen en el pueblo fantasma, y los zombis del cementerio no son los mismos que los ancianos poseídos del asilo.

Cada pantalla cuenta con tres o más clases de «desalmados». Los muertos vivientes del primer nivel se dividen en dos grupos, por ejemplo: los lentos, que caminan sin doblar las piernas, por lo que a veces tropiezan y se caen de bruces; y los rápidos, tan asustados de sí mismos que, nada más despertar de su sueño eterno y salir del ataúd, echan a correr como posesos dándose de morros con todo lo que se les pone por delante. Bueno, también los hay un poco más listos: los lobos aparecen en manadas, y esos sí que ven a la perfección por dónde van y a quién pretenden comerse...



La versión de *Medievil* que hemos probado es la misma que presentó Millennium en la ECTS, y sólo está completada al 60%. Revela serios problemas en cuanto al control del personaje: avanza de cuatro formas distintas (con los cuatro botones laterales), pero no con la cruceta direccional. Es probable que esto se haya solucionado, si no con el pad digital, al menos sí con el analógico. Lo que hemos podido admirar al completo son las intros: no exageramos si decimos que se trata de las secuencias generadas por ordenador más trabajadas, originales y hermosas que hemos visto nunca. En fin, que mantengas los ojos abiertos (o las cuencas) hasta que publiquemos el PlayTest de *Medievil* muy pronto.



[1] En la mansión del señor Fortesque la cosa cobra vidilla. [2] Empieza el combate.

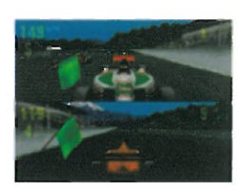




Newman Haas Racing



¡Fans de las carreras Indy, escuchad! Psygnosis se ha hecho con los derechos de la escudería del idolatrado Paul Newman. Pero, ¿encontrará este juego la fórmula correcta?





El importantísimo modo de dos jugadores a pantalla partida está incluido, por supuesto.

Indy Car es en esencia un primo de la fórmula uno con algo menos de *glamour*, y aunque a menudo se la considera una disciplina puramente yanqui, sus tentáculos alcanzan sitios tan lejanos como Australia y, ejem, Canadá. El actor y proveedor de salsas para pasta Paul Newman se unió a su amigo Carl Haas para montar una escudería de Indy Car hace algunos años. Fue un éxito, y hasta el británico Nigel Mansell ha pisado el acelerador de uno de sus vehículos.

¿Indy qué?

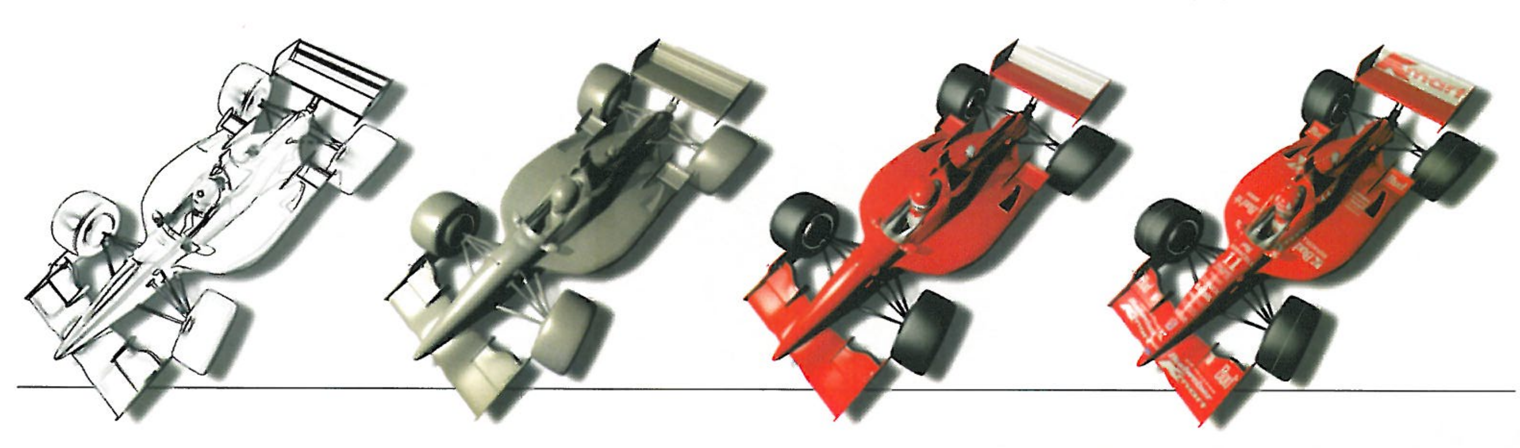
La verdad es que en Europa la Indy Car no nos eriza la piel de emoción, ni está precisamente entre los deportes más programados por la tele. Puede que Psygnosis haya logrado grandes éxitos con sus juegos de F1, pero con una licencia oficial no es de extrañar. Sin embargo, los programadores de Studio 33 (con sede en Liverpool), han unido fuerzas con el equipo Newman Haas para producir lo que se espera que sea el título definitivo sobre Indy. El único otro juego de PlayStation basado en la Indy es *Andretti Racing '97*, pero de entrada *Newman Haas* ya tiene mejor aspecto. El estilo también es único, una combinación de jugabilidad arcade y elementos más realistas, tal como explica Dominic Giles, de Studio 33: «Hemos ajustado al máximo la sensación general del juego

> El estilo también es único, una combinación de jugabilidad arcade y elementos más realistas...





El modo de repetición emplea un montaje de cámaras al estilo de la tele, y muestra al detalle cada coche. Durante el juego, *Newman Haas* es tan rápido y suave como aquí parece; en cuanto a gráficos, poco hay que objetar.



■ EDITOR	**Sony/Psygnosis**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Studio 33**	■ GÉNERO	**Carreras arcade**
■ DISPONIBLE	**Abril**	■ JUGADORES	**Uno o dos**

para que el jugador se encuentre a gusto con el vehículo, mientras lidia con una dinámica del coche aún más realista, que incluye derrapes y malabarismos de volante, todo ello sensible a la elevación del terreno y a los peraltes. Añádanse los choques, colisiones y daños en el coche que el corredor tendrá que aprender a afrontar.»

Newman Haas presenta 16 de los mejores conductores de Indy Car y 11 circuitos autorizados (dos

El motor de juego empleado en *Newman Haas* se basa en el desarrollado por Bizarre Creations para el juego *F1* original...

ovales, cinco pistas permanentes en carretera y cuatro circuitos urbanos temporales), más cuatro pistas imaginarias posteriores a las que accedes a medida que progresas en el juego. Los conductores de Newman Haas son Christian Fittipaldi y Michael Andretti; ambos son hijos de famosos ex corredores de Fórmula Uno, Emerson y Mario, respectivamente. El motor de juego empleado en *Newman Haas* se basa en el desarrollado por Bizarre Creations para el juego *F1* original. De hecho, basta un vistazo a las capturas de pantalla para ver que hay más que un ligero parecido gráfico. Desde luego, aquí en *PSM* nos fue muy fácil ponernos a jugar a la versión primigenia que nos suministró Psygnosis. Al igual que su primo *Formula One*, se reproducen fielmente todos los circuitos, así como los coches y los logos de los patrocinadores.

Para aquellos que quieran competir contra un conocido, se incluye una opción de dos jugadores a pantalla partida; por suerte no se aprecia ralentización alguna de la acción cuando la pantalla está partida. Era de esperar que el juego también presentara todas las opciones de carrera habituales, desde los niveles de dificultad (amateur, principiante, profesional y superestrella) a los ángulos de perspectiva y los molestos comentarios de los, al parecer, muy conocidos Dan Sullivan y Bobby Varsha (eso sí, los textos estarán en claro castellano). Para la versión final prometen que el equipo que revolotea por tu coche en los boxes estará tratado por completo con captura de movimientos.

Puede que para el mercado europeo la Indy Car no posea el atractivo de la Fórmula Uno, pero *Newman Haas* tiene de momento una pinta más que decente. Pero, ¿tiene camino por delante? El tiempo lo dirá...





[1] *Newman Haas Racing* presenta todos los circuitos de la Indy Car, incluyendo los canadienses y los australianos. [2] Andretti es el conductor estrella de la escudería Newman Haas. [3] ¿Acabará siendo *Newman Haas Racing* demasiado similar a *F1*? Tendremos que esperar un poco...



[1] *Newman Haas Racing* es más arcade que *F1*, así que te lo pone más fácil para jugar en cuanto empiezas. [2] Pero no por eso dejarás de ejecutar maniobras impresionantes. La balanza entre la emoción arcade y el realismo será vital para el éxito del juego.

enemigo: ROBOT

Quince años han tenido que pasar para que apareciera la versión PlayStation de la película *Juegos de guerra*. No esperes de ella **un canto al pacifismo...**


1


2


3




4







Hace 15 años, una película sin demasiadas pretensiones nos introducía en el apasionante mundo de las macrocomputadoras y de los piratas informáticos. La protagonizaba Matthew Broderick y explicaba la historia de un chicuelo superdotado que tuvo la idea de introducirse con su ordenador doméstico en las dependencias informáticas del ejército estadounidense. El inocente querubín, convencido de estar jugando a un juego bélico, iba activando misiles nucleares como si tal cosa. ¿Título de la película? *Juegos de guerra*, o lo que es lo mismo, *War Games*.

Década y media más tarde, aparece de la nada la versión para consola de la entretenida película. El argumento guarda poca o ninguna relación con el film, puesto que prescinde por completo del pirateo informático y se limita a presentar secuencias bélicas. De cualquier modo, *WarGames* promete innumerables emociones y sorpresas. El juego es una excelente combinación de arcade y estrategia: un motor gráfico tridimensional de soberbia suavidad, una fluidez en la aparición de los polígonos que deja con la mandíbula por los suelos... Total: un programa de guerra en 3-D que funciona a tiempo real. Gozada absoluta.

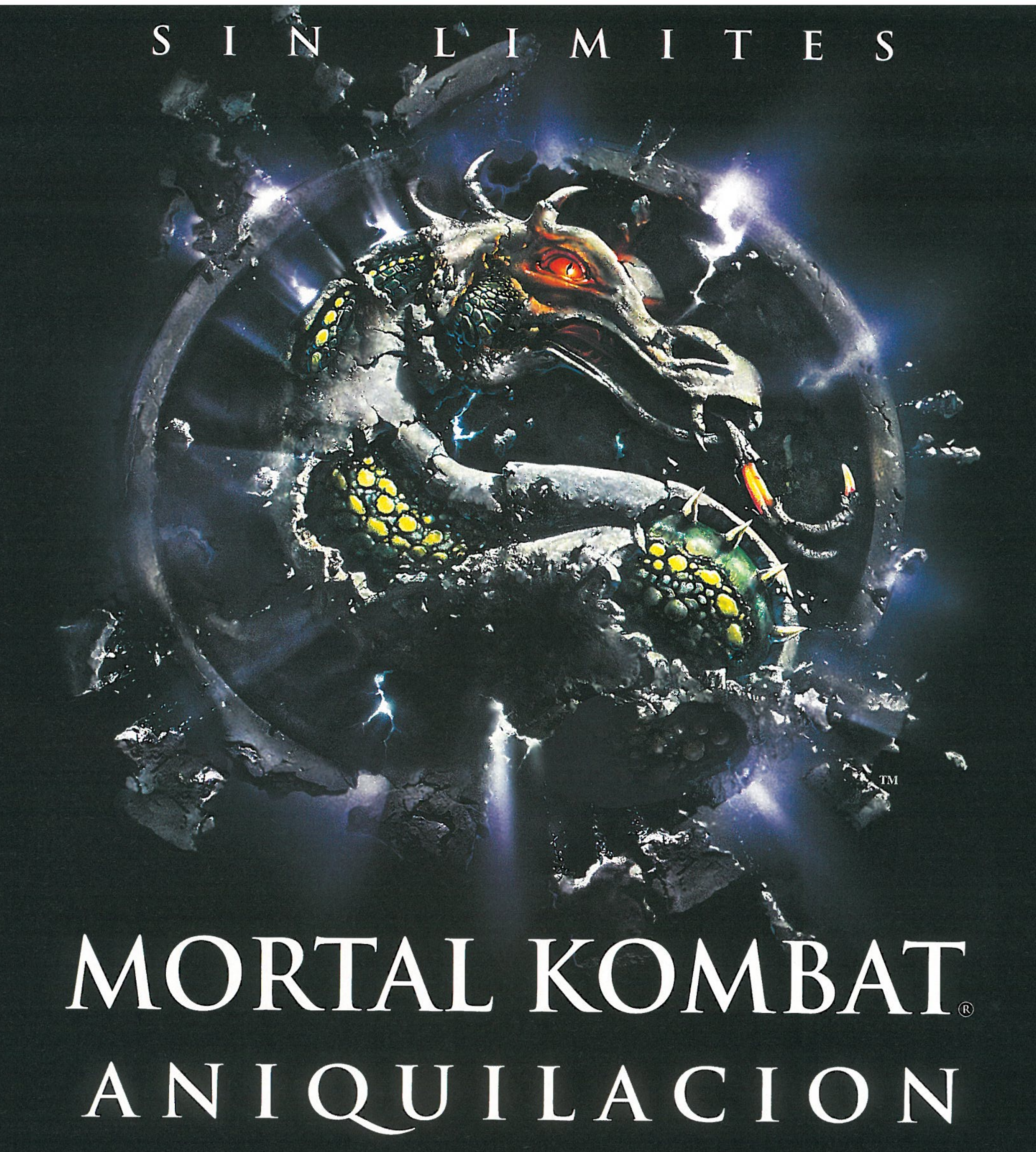
La manipulación del juego es sencilla: permite conducir cada vehículo de combate de manera individual y alertar al resto de los integrantes de tu ejército con sólo pulsar un botón. El sistema, sin duda, saca buen provecho de las cualidades de la consola, puesto que elimina los engorrosos menús desplegables y demás cuadros de mando que se emplean sobre todo en PC.

Podrás enfrentarte a la máquina o a un amigo, e incluso participar en una campaña conjunta contra tropas dirigidas por la CPU. Estas opciones de lucha compartida son posibles gracias a la opción de pantalla partida, que permite seguir la acción sin perder de vista las propias tropas. Cada ejército posee tanques, helicópteros, camiones e infantería. Pero también cuentas con una hueste de robots dignos de *La guerra de las galaxias*. *WarGames* te mantiene siempre informado sobre el armamento que tienes a tu disposición y sobre sus características, y lo hace de un modo sencillo y completo. Datos a porrillo asomarán a tu pantalla para que tomes medidas en la pérdida de energía que sufren tus vehículos de asalto. No parece que los diseñadores hayan contemplado la posibilidad de incluir textos en castellano, pero esperamos que lo consulten con la almohada de aquí a septiembre.

Con sus exquisitos gráficos poligonales en 3-D y su control sencillo y directo, *Wargames* tiene medios suficientes para formar parte del estrellato en la estrategia. Pero no te equivoques: este juego tendrá una elevada dosis de arcade. En *PSM* nos frotamos las manos a la espera de la versión definitiva. Busca nuestro PlayTest en el próximo número.

[1] Y la famosa pantalla partida. ¿No es fantástico?
[2] Si el bueno de Napoleón hubiese contado con semejantes armatostes, a estas horas se diría *bonjour* por estas latitudes.
[3] Invade todo tipo de ciudades. Al fin y al cabo, de eso se trata.
[4] Sólo nos falta Alec Guiness para redondear la estampa.

EDITOR	EA	DISPONIBLE	Septiembre	JUGADORES	Uno o dos
FABRICANTE	Interactive Studios	ORIGEN	Estados Unidos	GÉNERO	Guerra 3-D en tiempo real


SIN LIMITES
™
MORTAL KOMBAT®
ANIQUILACION
NEW LINE CINEMA PRESENTA UNA PRODUCCION LAWRENCE KASANOFF/THRESHOLD ENTERTAINMENT "MORTAL KOMBAT ANNIHILATION"
ROBIN SHOU TALISA SOTO BRIAN THOMPSON SANDRA HESS LYNN RED WILLIAMS IRINA PANTAEVA Y JAMES REMAR
FERN CHAMPION, C.S.A. & MARK PALADINI, C.S.A. SHARON BOYLE Y JOHN HOULIHAN JENNIFER L. PARSONS GEORGE S. CLINTON
PECK PRIOR CHARLES WOOD MATTHEW F. LEONETTI, A.S.C. KEVIN REIDY ALISON SAVITCH CARLA FRY BRIAN WITTEN
LAWRENCE KASANOFF LAWRENCE KASANOFF & JOSHUA WEXLER & JOHN TOBIAS BRENT V. FRIEDMAN & BRYCE ZABEL
AURUM
JOHN R. LEONETTI
LONDON
NEW LINE CINEMA
LIDER
ESPECTACULAR ESTRENO EL 3 DE ABRIL
EN LOS MEJORES CINES



Tras el increíble y lucrativo éxito de *FFVII*, todo editor que se precie está rastreando entre sus contactos nipones para descubrir al siguiente candidato. Aquí tienes el primero de ellos...

Empecemos con algo de historia. La serie *Breath of Fire* de Capcom inició su andadura en la Super Nintendo hace muchos años, hasta que Capcom, al igual que SquareSoft, los maestros del rol, decidió que era hora de pasar de Nintendo a PlayStation. A raíz de la burrada de tiempo que se pasó en la cumbre de las listas de éxito japonesas, se empezó una versión traducida de esta tercera entrega de la serie *BOF*, que debería llegar en breve a estos parajes.

Asumes el papel de Ryu, un joven guerrero-dragón (alterna ambos estados) que se propone descubrir el mito de Miria. Tras mucho navegar, la banda de Ryu da con sus huesos en un mundo desértico, descubre los restos del antaño orgulloso Clan del Dragón, y se ve atacada por fuerzas de la malvada diosa. La batalla no sale exactamente como planeabas y pasan cinco años antes de que despiertes. Por desgracia, te han borrado la memoria y encerrado en un enorme complejo de cristal en el fondo de una mina...

La acción empieza cuando un par de buscadores de gemas y un montón de dinamita sacan a tu personaje de su profundo letargo. En su forma de dragón, Ryu, más bien enojado, fríe a los dos mineros con una ráfaga de su flamígero aliento y se va. Resuelto a recobrar su memoria, Ryu cambia a su forma humana (un chaval de pelo azul) en busca del Clan del Dragón y jura venganza contra la diosa maléfica. Ah, y no le haría ningún daño a tu reputación si de paso liberaras a los campesinos del malvado yugo de McNeil. Por si eso no bastara, también hay pequeñas tareas que te toca completar. Pueden ser tan denodadas como rescatar a inocentes de salvajes animales o tan desagra-

Hay pequeñas tareas para completar... desde rescatar a inocentes a atracar en la carretera. Ah, y pescar.



[1] Los efectos de magia están muy bien. Tendrás que recoger cientos de conjuros. [2] ¿Que sería de cualquier juego de rol que se precie sin un pueblo o dos por los que vagar? Un buen consejo: si paseas por ahí, visita la posada.





[1] Esto quiere decir que te van a dar. [2] Un ángel compasivo.

■ EDITOR	**Infogrames**	■ ORIGEN	**Japón**
■ FABRICANTE	**Capcom**	■ GÉNERO	**JDR**
■ DISPONIBLE	**Junio**	■ JUGADORES	**Uno**

[1] Usa la pantalla de mapa para ahorrarte un montón de viajes innecesarios. [2-4] Capturado por los inmundos mineros, Ryu escapó de su jaula para despertar como un chiquillo; todo muy kafkiano. [5, 6] Si hay una casa segura en este juego, es ésta.













Hay un argumento consistente, fantásticas misiones y cientos de batallas por turnos... pero demasiada pelea superflua

dables como perpetrar atracos en la carretera. Ah, y pescar.

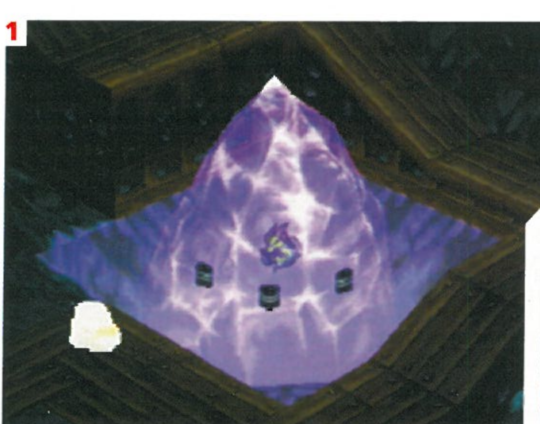
Así pues, tenemos un argumento consistente, fantásticas misiones y cientos de batallas por turnos. Lástima, aquí hallamos el primer problema. Uno de los grandes cambios que SquareSoft acometió al adaptar *FFVII* al mercado occidental fue rebajar a la mitad el número de batallas, otorgándoles un carácter mucho menos fortuito. Jugando a un título como *BOFIII* te das cuenta de lo acertado de esa decisión, ya que el juego de Capcom tiene a todas luces demasiada pelea superflua. No es divertido, ni desde luego un buen diseño de jugabilidad.

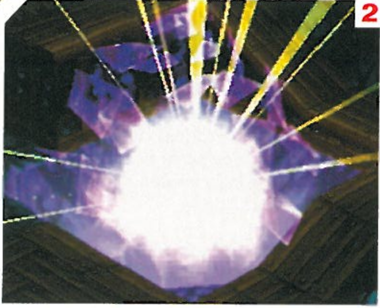
No sería tan malo si algo indicase que las broncas están a punto de desencadenarse, pero la primera noticia que te dan es un signo de exclamación sobre tu testa justo cuando se abalanzan sobre ti los enemigos. Para más inri, Ryu también tiene la molesta costumbre de ponerse a brincar tras una victoria. Ni siquiera existe el habitual sistema de combate automático que tan buen resultado dio en los dos primeros juegos. Mmm...

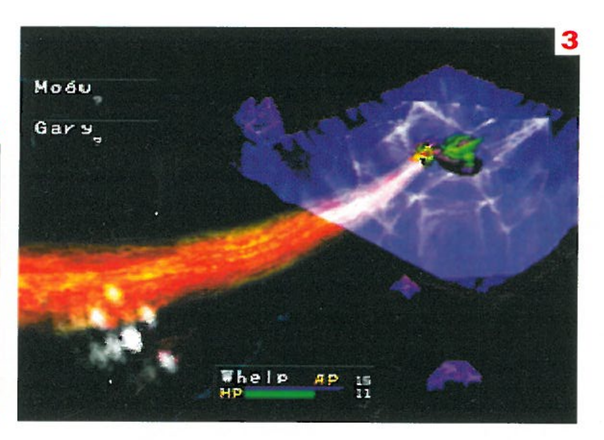
Pero, claro, quizá el mayor problema al que se enfrenta *Breath Of Fire III*, y cualquier juego de rol nuevo, es el listón fijado por *FFVII*, sobre todo en el apartado gráfico. Para buena parte del público español, *FFVII* habrá sido su primer contacto con un videojuego de rol, así que pocos apreciarán lo especial que es el título de SquareSoft. Ahora que los jugadores han visto lo increíble que puede ser un JDR, las expectativas ante títulos posteriores serán demasiado altas. Ello no significa que los gráficos de *BOFIII* sean horribles: no lo son. De hecho quizá sea lo más próximo que haya al *bestseller* de Squaresoft, pero aun así no es rival. ¿Qué nos queda? Bueno, a nivel sonoro, puede que te duela un poco, ya que la música es una espantosa combinación de tópicos «new age» del rol y música para supermercados; imagina una mezcla entre el artista «funk» Omar y el megalómano Jean-Michel Jarre. Gracias a Dios por el control del volumen...

Con tanto reparo parece como si *Breath Of Fire III* fuese una pérdida de tiempo. Ni por asomo; lo que pasa es que tiene la mala suerte de llegar después de una bestia como *FFVII*. En fin, que no nos gustaría estar en la piel de Capcom.









[1] Los mineros no tenían ni idea de que hubiera un dragón dentro del cristal... [2] así que lo volaron en miles de cachitos... [3] y al hacerlo la espicharon.

Blast Radius



¿Un *shoot 'em up* tradicional adaptado a los noventa? Psygnosis cree que vale la pena el esfuerzo





Psygnosis describe *Blast Radius* como un juego de acción frenética, pero la rapidez de los gráficos nunca será tan importante como su jugabilidad. Esperemos que el producto final esté a la altura de sus posibilidades.

***B**last Radius* será el próximo juego de disparos para PlayStation nacido de la factoría Psygnosis. La acción se desarrolla en el espacio e interpretas el papel de Kayne, el único superviviente del legendario Escuadrón Lobo. En otros tiempos, este grupo de pilotos defendía el anillo exterior del imperio galáctico de las incursiones alienígenas. Cuando te conviertes en el único que queda con vida, no tienes más remedio que sobrevivir como mercenario.

«*Blast Radius* es un juego arcade de acción rápida», explica el productor **Richard Underhill**. «Hemos hecho hincapié en la acción más que en los argumentos complicados, y es muy fácil de jugar. También hemos introducido una opción de enlace para dos jugadores para combatir entre sí o para cooperar en la lucha contra el enemigo. A medida que avanzas, recibes naves y armas nuevas como recompensa».

La versión final incluirá 31 misiones divididas en 10 sectores. La estructura de las misiones se define por el número de créditos que obtienes tras finalizar una, la cantidad de enemigos abatidos y el total de anillos de energía que atraviesas. En cada sector encontrarás entre dos y cuatro misiones. Cuentas con un nutrido armamento para barrer a tus adversarios: rayos láser, bombas de dispersión, cohetes, misiles, torpedos y las denominadas «minas tractor».

Blast Radius está en manos de un equipo experimentado: el programador jefe, Andy Fitter, ha trabajado en muchos proyectos en los últimos 12 años, en especial el *beat 'em up* titulado *Barbarian*, mientras que el programador, Anders Emil Hansen, antiguo miembro de Scavenger, fue un nombre importante en el universo Amiga. Queda por ver si han conseguido su objetivo, crear un *shoot 'em up* de la vieja escuela (como *Project X*, por ejemplo), pero en un estupendo 3-D.



EDITOR	Sony/Psygnosis	DISPONIBLE	Junio	JUGADORES	Uno o dos
FABRICANTE	Psygnosis	ORIGEN	Gran Bretaña	GÉNERO	*Shoot 'em up*



Dian Wei
Diao Chan
Zhang Fei
Xiahou Dun
Taishi Ci
Zhuge Liang
三國無双
DYNASTY WARRIORS™
El juego de combate basado en la historia real
Lu Bu
Lu Xun
Cao Cao
Zhou Yu
Guan Yu
Xu Zhu
• Basado en guerreros legendarios que pelearon para unir la China del tercer siglo.
• Conviértete en el emperador de toda China tras vencer a tus enemigos.
• Jugabilidad ultra rápida y suave: 60 frames por segundo.
• 10 luchadores más 2 personajes secretos.
¡Dinasty Warriors es un Beat 'em up que se sale de lo normal.!
(Super Juegos - Enero de 1998)
Zhao Yun
PlayStation
TEEN
AGES 13+
ESRB
www.koeigames.com
SECRETS
KOEI
http://www.koeigames.com
Distribuido por:
INFOGRAMES IBERICA
Dynasty Warriors is a trademark of KOEI Corporation. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1997 KOEI Corp., All rights reserved.



La fiebre por los viejos tiempos regresa a PSX de la mano de **Pitfall Harry,** una especie de Tarzán con camisa y pantalones. ¿O estamos más bien ante **un héroe de la postmodernidad?**

«Ni se te ocurra comprar un mapa del Amazonas en un bar de Tijuana.» Sabias palabras para cualquier aspirante a aventurero con chiribitas en los ojos y tesoros en mente, palabras que Pitfall Harry junior debería haber escuchado con atención. En una escena te encuentras buscando una baratija inca en el rastro de un pueblo, y en la siguiente estás cayendo por una grieta enorme, salvando a la antigua civilización Moku de la señora Evil Temptress y (si no fallas) bloqueando la grieta para asegurarte de que la dama en cuestión y sus temibles secuaces no llegan a la Tierra. Muy bien, se trata de rescatar a la hermosa líder rebelde,

Veinte niveles en 3-D, una historia más escalofriante y una acción entretenida, ahí termina la herencia de *Pitfall*



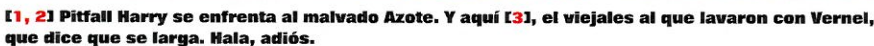


[1] Usa esas tarimas rojas de despegue para saltar de un nivel a otro. [2] Bueno, y ahora ¿qué hago? [3] El mejor dragón es el dragón muerto, no lo dudes.

pero ¿es esto suficiente para justificar los 20 niveles en los que te toca zafarte de las llamas, ir por la vida de liana en liana, dar a diestro y siniestro con una maza y avanzar por un mundo en 3-D evitando escorpiones, dragones y jefecillos de rigor? Bueno, esto es lo que entiendes por un día normal cuando tu padre es Pitfall Harry, homónimo de aquel jurásico título de Atari denominado *Pitfall.* Creado por Activision en 1982, *Pitfall* era un juego de *scroll* lateral por el que te desplazabas a base de lianas y de saltos sobre los precipicios para avanzar por la selva. Dieciséis años y varias secuelas después *(Pitfall: The Mayan Adventure, Pitfall II: The Lost Caverns, Super Pitfall)* las cosas no han cambiado demasiado. Harry se ha visto sustituido por su bullicioso hijito, que todavía tiene que desplazarse vía lianas, si bien es cierto que hay un par de diferencias. La primera es que todos los niveles están diseñados en 3-D y el joven Harry puede explorar hasta el último de los 360º, gracias a los más de 250 movimientos animados. Además de balancearse de izquierda a derecha, Harry puede

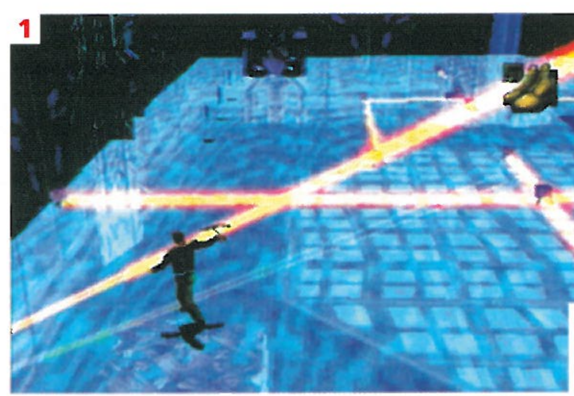





[1, 2] Pitfall Harry se enfrenta al malvado Azote. Y aquí [3], el viejales al que lavaron con Vernel, que dice que se larga. Hala, adiós.



EDITOR	**Proein**	ORIGEN	**Japón**
FABRICANTE	**SquareSoft**	GÉNERO	***Beat 'em up* en 3-D**
DISPONIBLE	**15 de Abril**	JUGADORES	**Uno o dos**

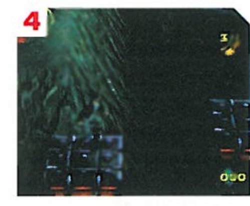




acercarse y alejarse de la pantalla. Si a esto añadimos una historia más escalofriante que las anteriores (las frondosas junglas del pasado han sido reemplazadas por volcanes subterráneos, mazmorras y un amenazador «Velo Oscuro») y una acción entretenida, veremos que ahí termina la herencia de *Pitfall*.

¿Superará el retoño a su padre? Es posible. ¿Será *Pitfall 3D* un bodrio en tres dimensiones? No lo creemos, pero visto el remozado que Activision ha conferido a la franquicia de antaño, tampoco podemos jurar que resulte el juego más original de todos los tiempos. Espera nuestro PlayTest y sabrás si el juego vale o no la pena. Hasta entonces, tendrás que perdonarnos. Verás, hay una dama que necesita nuestra ayuda y...







[1] Bonito, ¿verdad? Pero difícil de superar. [2] A Harry le quedan cuatro vidas y algunas opciones, como salir de ahí pitando, por ejemplo. [3-4] Salta de una a otra plataforma, hazte con esas llaves y los cristales y dirígete al final del nivel. [5] Nuestro héroe, que nos recuerda a alguien...



Pocos juegos de lucha para varios jugadores han logrado estar a la altura de *Bomberman*. Ésta es la tentativa más reciente.



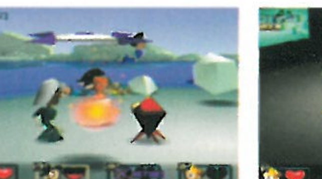


El vencedor tiene el privilegio de relamerse de gusto.

***B**omberman*, que salió a la luz hace más de diez años de la mano de Hudson Soft, supuso un hito para los aficionados a las batallas entre varios jugadores. Ahora, parece que *Poy Poy* de Konami se erige en su digno sucesor.

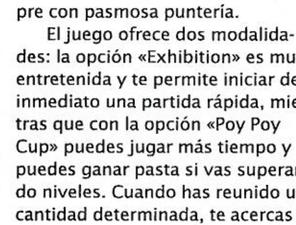
La premisa del juego es muy simple: se trata de una lucha entre cuatro jugadores a base de pedruscos, ladrillos y bombas, hasta que sólo queda uno en pie. Este lanzamiento de piedras se pone en práctica en una de las siete pistas temáticas; la más difícil (y la más divertida de todas) es el área de los icebergs, donde unos diabólicos pingüinos se lo pasan en grande precipitándote contra minas explosivas. Por suerte, cuentas con la ayuda de los cofres del tesoro, que te ofrecen su contenido al desbaratarlos de un golpe.

Poy Poy permite elegir entre siete personajes, cada uno con sus ventajas y sus inconvenientes. Cindy, por ejemplo, no es muy fuerte y es un poco lenta reuniendo pedruscos, pero cruza las pistas a todo trapo y salta de piedra en piedra con una agilidad sorprendente. Para compensar las diferencias entre las habilidades de los personajes, cada jugador cuenta con un guante energético que puede completarse con varios accesorios y que presta un espectacular conjunto de poderes letales. Con los tres tiros principales (lanzamiento básico, golpe hacia delante y lanzamiento hacia atrás) no te cargas a nadie, así que resulta vital utilizar el guante con destreza en las batallas. Tiene una energía limitada, pero si sabes manipularlo es capaz de despachar rocas y bombas directas al cráneo del rival, y casi siempre con pasmosa puntería.





Los jugadores tendrán que enfrentarse a pruebas distintas según la pista que escojan. Y entre ellos mismos, claro.



El juego ofrece dos modalidades: la opción «Exhibition» es muy entretenida y te permite iniciar de inmediato una partida rápida, mientras que con la opción «Poy Poy Cup» puedes jugar más tiempo y puedes ganar pasta si vas superando niveles. Cuando has reunido una cantidad determinada, te acercas a la tienda de guantes de energía y amplías sus prestaciones o añades otro a tu arsenal.

Los gráficos de *Poy Poy* son tirando a esquemáticos, pero la alta resolución los hace claros y fáciles de identificar; toda una suerte, teniendo en cuenta la frenética velocidad a la que transcurren las batallas.

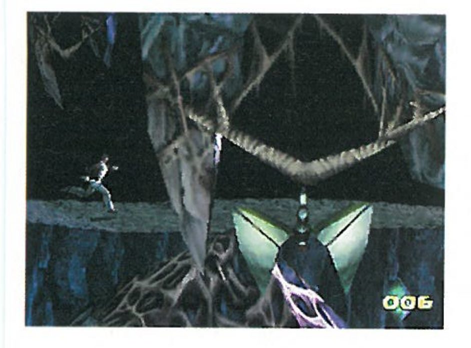


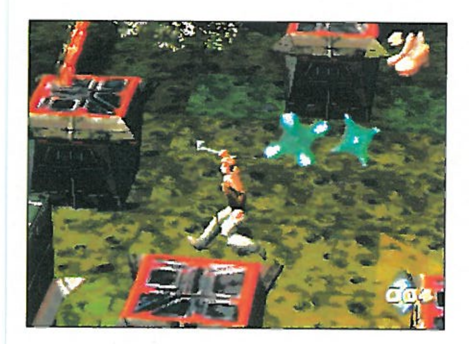
Poy Poy no posee unas imágenes imponentes: los gráficos de los fondos son de alta resolución y las pantallas de opciones no están mal, pero a los personajes les falta detalle. De todos modos, la jugabilidad no se resiente por eso.

A primera vista *Poy Poy* resulta satisfactorio, aunque al cabo de unas cuantas pedradas la cosa empieza a cargar. Lo cierto es que la monotonía que acarreaba la acción para un jugador en *Bomberman* tampoco le perjudicó demasiado. Es algo soso para un jugador, pero compartido con los amigos se transforma en uno de los títulos más competitivos y adictivos de la historia. Quizá pueda aplicarse la misma sentencia a *Poy Poy*.

EDITOR	Konami	DISPONIBLE	Abril	JUGADORES	Cuatro
FABRICANTE	Konami	ORIGEN	Japón	GÉNERO	Simulación deportiva futurista



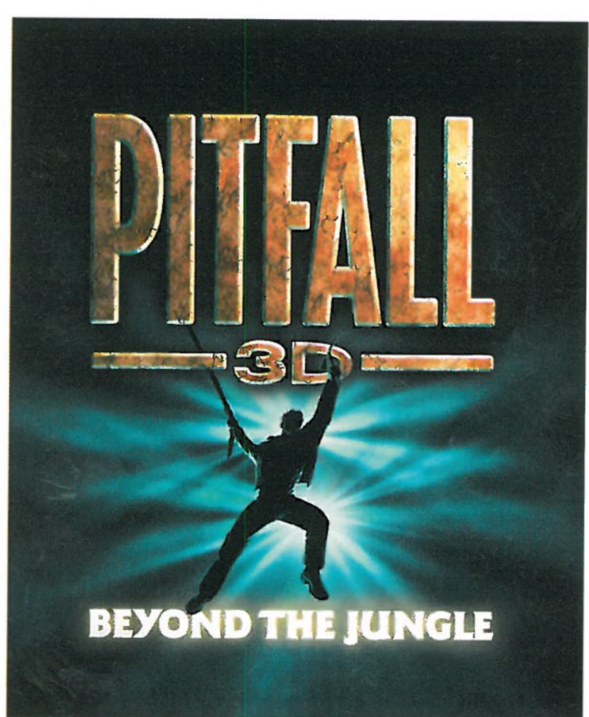














www.activision.com





TM



Concurso

JET MOTO 2



Aciago día se avecina para tus zafios enemigos mientras tú, oh magno titán de torrentes mil, adonis perfecto de griego perfil, dominas las enfurecidas riendas de inconmensurables afluentes. Las cobrizas nubes prometen tempestades que desencadenarán sobre tus mortales

Las preguntas

A ¿Cuántos circuitos hay en *Jet Moto 2?*
B ¿Qué modo es *Head to Head?*

El premio

Un juego completo *Jet Moto 2* para cada uno de los diez ganadores

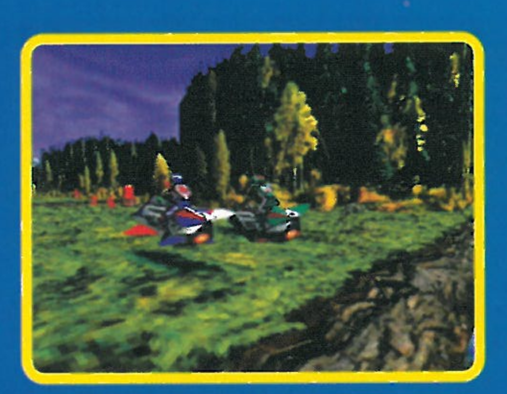
Las respuestas

Envía este cupón a
CONCURSO *Jet Moto 2*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20 Esc. A Entlo. 2ª
08022 Barcelona

Respuestas:..
....
Nombre:..
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País:..
Teléfono:..

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.









adversarios las iras de la bóveda celeste. Tú, en cambio, vencerás a los elementos y... Pero, hombre, por Dios: ¿cómo has podido volcar en ese giro? ¡Ibas en primera posición! Haaala, paciencia. Súbete a la moto y dale gas al acelerador. Con un poco de suerte, en veinte minutos los adelantas a todos. ¡Señor, Señor, qué desastre! Si hubieses practicado con *Jet Moto 2*, otro gallo nos cantara...





Y LOS AFORTUNADOS SON...



CONCURSO *STEEL REIGN*

Ganadores de un juego completo *Steel Reign*

Miguel Ángel García Rodríguez
(Cáceres)
Cristian Arriaga
(Elche, Alicante)
José Antonio Hernández Ruiz
(El Puntal, Murcia)
Iván Pérez Alonso
(Barcelona)
Virgilio Romero Vique
(Roquetas de Mar, Almería)
Mario Gil Gómez
(San Vicente, Alicante)
José Ángel Estrada Medina
(Andújar, Jaén)
J. Iván Penadés Torró
(Ontinyent, Valencia)
Juan del Pozo
(Vall d'Uxó, Castellón)
José Mª Díaz de Cerio Hernández
(Sta. Coloma de Gramenet, Barcelona)



INNOVATION EXTREME JOLT GUN

El género de los *shoot 'em up* debe ser el único de PlayStation que cuenta con más hardware que software: hay más pistolas que juegos para ponerlas en práctica. Sin embargo, lo que os vamos a presentar esta vez es distinto..



Producto:	Innovation Extreme Jolt Gun
Fabricante:	Innovation EX
Precio:	11.990 pesetas

Características generales

Como ves, el aspecto de la Innovation Extreme es casi el mismo que el de la GunCon. Pero no se trata de una mera imitación: el parecido se debe a que se diseñó *especialmente* para jugar con *Time Crisis*. Lo que no significa que no sea compatible con otros juegos. La Innovation Extreme funciona con cualquiera de los títulos para pistola de PSX, desde *Die Hard* hasta el genial título de Namco. En la parte anterior dispone de un botón para seleccionar el sistema operativo (GunCon o pistola normal), algo similar al que sirve en algunos volantes para cambiar entre sistema analógico o digital.

Este aparato ofrece prestaciones de las que carece la pistola que acompañaba a *Time Crisis*: un selector permite utilizar el modo normal, un modo especial que recarga la pistola de manera automática *(auto-reload)*, y un tercer modo de autorrecarga con autodisparo (denominado «turbo» en algunos mandos). Son opciones muy útiles en juegos como *Die Hard* o *Area 51*, aunque en el caso de *TC* es preferible el sistema tradicional.

El pedal

¿Alguna vez has jugado con la recreativa de *Time Crisis*? ¿No? Bueno, a partir de ahora no importa demasiado. Una de las particularidades del arcade es que podrías cubrirte del fuego enemigo parapetándote tras columnas, cajas o esquinas con sólo pisar un pedal. El juego para PlayStation también permite cubrirse, pero con un botón. Está bien, pero toda la acción se concentra en una mano, no se alcanza la misma sensación que al controlar el juego con dos dispositivos separados...

...Bueno, *no se alcanzaba*. ¡La Innovation Extreme también tiene un pedal! No puedes imaginarte hasta qué punto cambia el juego. Puedes sentarte y situarlo en el suelo, junto a un pie, pero el estado de nervios en que entras te hace levantarte de inmediato. La interacción entre pantalla, juego, pistola y jugador ha llegado más allá de lo que creías posible. ¿Que no es para tanto? Lamentamos disentir. Sigue leyendo.

El arcade en casa

¡Y sin colas de gente esperando para jugar! Hay todavía una o dos cosillas de este periférico que no te hemos contado. La primera, su peso: parece una pistola de verdad, es el aparato más pesado de su género. Aunque al principio creas que

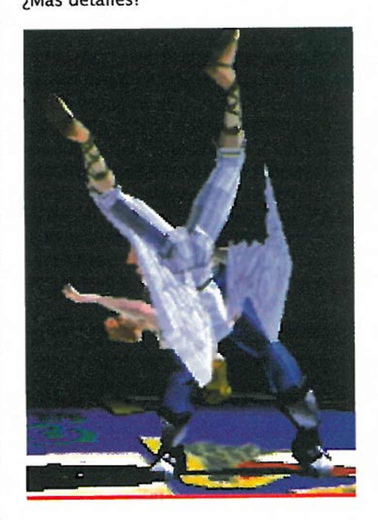
PS SAKARA A1

La lista de pads para PlayStation supera en longitud a la de cualquier otra plataforma. Aquí tienes una nueva apuesta a la extravagancia y las prestaciones avanzadas.

Producto:	PS Sakkara Ai
Fabricante:	Game Source
Precio:	6.900 pesetas

Características generales

El PS Sakkara Ai es el mando más completo del mercado para PlayStation. ¿Más detalles?



Además de los botones del pad oficial, el Sakkara cuenta con un micro-ordenador con pantalla líquida digital y un mini-volante analógico. Impresionante, ¿no?

El micro-ordenador

Junto a los botones principales del pad normal, el Sakkara presenta tres botones de color naranja. Son controles programables cuyas funciones puedes asignar mediante otros botones denominados «mode», «mem.», «auto» y «teach». Tienes a tu disposición 18 bloques de memoria para programar esos botones, una función o secuencia de funciones para cada uno. O lo que es lo mismo: ¡puedes memorizar 54 combinaciones de botones para usarlas cuando te parezca! ¿Tienes idea de lo que significa eso? Pues, más o menos, una página entera de combos para *Tekken 2*, por ejemplo.

Puedes seleccionar las veces que quieres que se repita la función programada y hasta la velocidad con la que deseas que se ejecute. Y por supuesto, funciones de autodisparo, turbo, *slow motion*, etc. para los botones que prefieras y a la velocidad que te apetezca...

El micro-volante

Alrededor de la cruceta direccional digital hay un misterioso aro negro. Es un volante, sí.

Ya tuvimos oportunidad de ver un micro-volante de este tipo cuando analizamos el Hyper Drive de Blaze (*PSM 13*), pero el del Sakkara no sólo es analógico y se centra solito cuando lo sueltas, como los *steering wheels* normales; ¡además se puede calibrar a través del micro-ordenador! Puedes seleccionar la sensibilidad del giro y las áreas neutras con mayor facilidad aún que con un volante normal mediante los menús de configuración de botones de cualquier juego.

¿Sabes lo que significa semiautomatizar el acelerador (pulsarlo una vez para que se mantenga apretado solo, hasta que lo pulsas otra vez para que se desactive); unir las funciones del freno normal y el freno de mano en uno de los botones programables; maximizar la sensibilidad del giro y seleccionar un Mitsubishi Lancer para el rally de Córcega de *V-Rally*? La victoria, el eterno laurel, el nirvana, la quintaesencia del placer más salvaje...

VEREDICTO
Un periférico perfecto para cualquier título de lucha (el único que te llevará a conocer y ejecutar todos los combos siempre que quieras); perfecto para cualquier simulador de aviones (el volante está alrededor de la cruceta, lo que permite controlar ambos con un solo dedo); y perfecto para cualquier título de carreras. Su única imperfección, si hemos de señalar alguna, es el controlador direccional digital, algo más recio que el del pad oficial. Además, un stick analógico como los del nuevo mando de Sony no habría estado nada mal.

9 sobre 10

la dominas bien con una sola mano, no tardarás en aunar fuerzas y usar la otra para sujetarte el brazo. No creas que eso es un defecto, añade tanto realismo a cualquier juego como... *el retroceso*. ¿No lo habíamos dicho? La parte superior, ésa que se ve más oscura, es justo la que contribuye a hacer de la pistola algo tan pesado: cumple la función del percutor de las pistolas automáticas, y produce el mismo efecto de retroceso que la pistola arcade. Gracias a un transformador conectado a la red eléctrica, un motor interno desplaza el percutor hacia atrás con cada disparo. Éxtasis. La dificultad se multiplica: olvídate de disparar sin pausa a un punto del escenario porque sabes que hay un malo escondido que aparecerá tarde o temprano; ahora, con cada tiro tendrás que apuntar como si fuera el primero. Es inútil que intentes mantener el pulso. Vas a saber lo complicado que es ir por la vida de Clint Eastwood.

Por supuesto, cuando quieras jugar sin retroceso no tendrás más que desconectar la alimentación eléctrica. ¡Ah! No creas que sólo se puede disfrutar del efecto con *Time Crisis*, el percutor funciona de la misma manera con cualquier juego de pistola.

Periférico cedido para análisis por I-MAN Tel. (93) 443 85 97

VEREDICTO
El genial diseño y la misma precisión que la GunCon, el peso de un revólver de verdad (depende del modelo, claro), el retroceso del arcade, las opciones de autodisparo y autorrecarga de la Pump Action Gun, compatible con todos los títulos para pistola, cualquier modelo de PlayStation (hasta los más antiguos) e incluso con la Saturn (por si tienes arrebatos de infidelidad)... ¿Todavía tenemos que decírtelo?

10 sobre 10


SALTA
SALTA
LAS PLATAFORMAS DE PLAYSTATION
SALTA



¡SALTA!

Hace poco más de un año que *Crash Bandicoot* irrumpió con sus flamantes gráficos poligonales en el semidesértico género de las plataformas. Desde entonces, PlayStation ha cargado de todo: escenarios en 2-D, en 3-D, juegos con acción en 2-D y gráficos en 3-D... ¡incluso plataformas en primera personal En fin, que la coherencia se ha perdido por completo. Pero, tranquilo, Carlos Robles se encarga de poner orden en este «pandemónium»...

Retro juegos

Muchos piensan que emplear gráficos bidimensionales en los tiempos que corren es como cortarse el pelo con motosierra. Sin embargo, todavía quedan desarrolladores amantes del *sprite*. La mayoría de ellos, por desgracia, no han contribuido al maravilloso mundo de los videojuegos con títulos que hagan buen uso de los 32 bits, pero... ¿quién se quedó indiferente cuando Abe apareció en pantalla? Si la gente de Oddworld Inhabitants ha sido capaz de sorprendernos como lo ha hecho, es que todavía quedan esperanzas.

A continuación te presentamos un pequeño índice de los principales plataformas con gráficos planos que han pasado por PlayStation.

Earthworm Jim 2

Una versión prácticamente idéntica a su homónimo en 16 bits. Un gran éxito en los tiempos de las consolas talladas a mano. Sin embargo, su paso por los 32 fue imperceptible. Pese a que la versión para PlayStation no era más que un clon de la de Mega Drive, tenemos que reconocerlo: *Earthworm Jim 2* es uno de los mejores títulos del género. Los escenarios, estilo dibujos animados, son completamente diferentes (algunos muy interactivos), y la mecánica de juego cambia de forma constante. Si en un nivel debes saltar plataformas y disparar a los malos, en otro tienes que salvar vacas de la abducción extraterrestre. En el parque de atracciones, por ejemplo, inflas tu cabeza con un compresor de hidrógeno (de los que se usan para hinchar los globos de las ferias) y tienes que ascender flotando en el aire, esquivando las bombillas de las atracciones (que explotan cuando chocas) y los alfileres que tus simpáticos enemigos te lanzan...

Cada pantalla de *Earthworm Jim 2* es un juego diferente, ésa es la clave de su legendario éxito en el resto de los soportes domésticos. Lástima que no presente ni una sola innovación que lo diferencie de la versión para Mega Drive.

6 SOBRE 10

En Earthworm Jim 3D es en lo que el colega Jim llegaría a convertirse con el tiempo.

Trash It!

La mecánica de juego es siempre la misma: el protagonista es un obrero de la construcción con un mazo de madera; todo lo que debes hacer con él es abrirte paso a golpes en busca del final de la pantalla. Los gráficos son «políticamente correctos», con fondos pre-renderizados en segundo plano (como los de *Tekken*), pero los personajes no pasan de ser *sprites* bastante elementales.

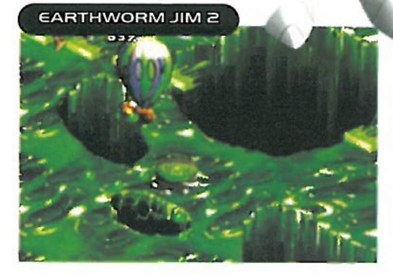
Hay algunos puzzles que merecen la pena, aunque no tantos como para mantener el interés más de cinco minutos. Además, si rompes un elemento que no debes romper, te quedas encerrado hasta que se acaba el tiempo. Algo molesto cuando te pasa cinco veces en la misma pantalla...

6 SOBRE 10

Rayman

Un plataformas clásico con pequeños toques de rol procedente también de máquinas prehistóricas. Tu personajillo (no nos preguntes qué clase de animal es) recorre infinidad de escenarios súper coloridos, recogiendo objetos y hablando con la gente que se encuentra por ahí. Una sobredo-

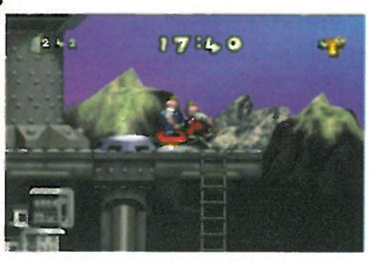
EARTHWORM JIM 2

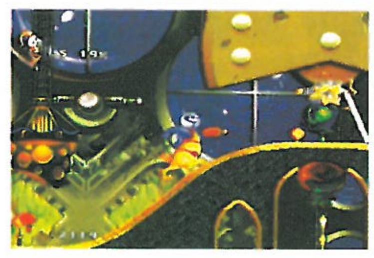




TRASH IT!





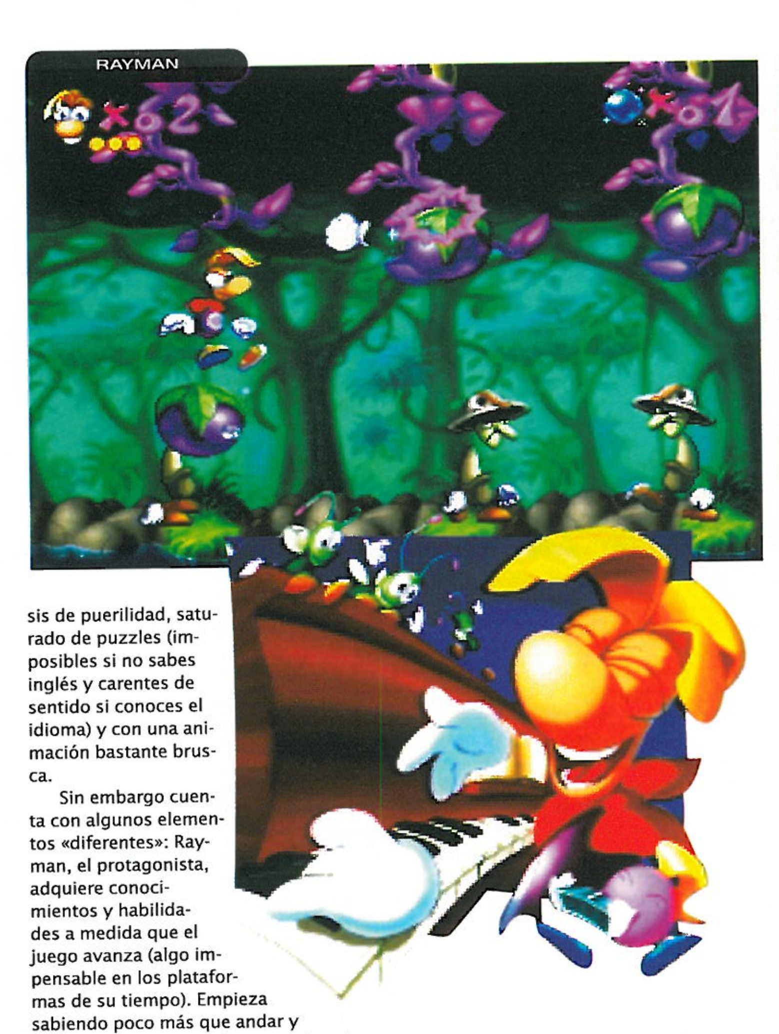








RAYMAN



sis de puerilidad, saturado de puzzles (imposibles si no sabes inglés y carentes de sentido si conoces el idioma) y con una animación bastante brusca.

Sin embargo cuenta con algunos elementos «diferentes»: Rayman, el protagonista, adquiere conocimientos y habilidades a medida que el juego avanza (algo impensable en los plataformas de su tiempo). Empieza sabiendo poco más que andar y saltar, pero acaba siendo capaz de volar, escalar, dar puñetazos...

Si eres un apasionado de los clásicos *Mario* de Super Nintendo (lo que podría significar el principio de una grave enfermedad mental), *Rayman* te encantará. O sea, que te lo pienses dos veces.

7 SOBRE 10

Adventures Of Lomax

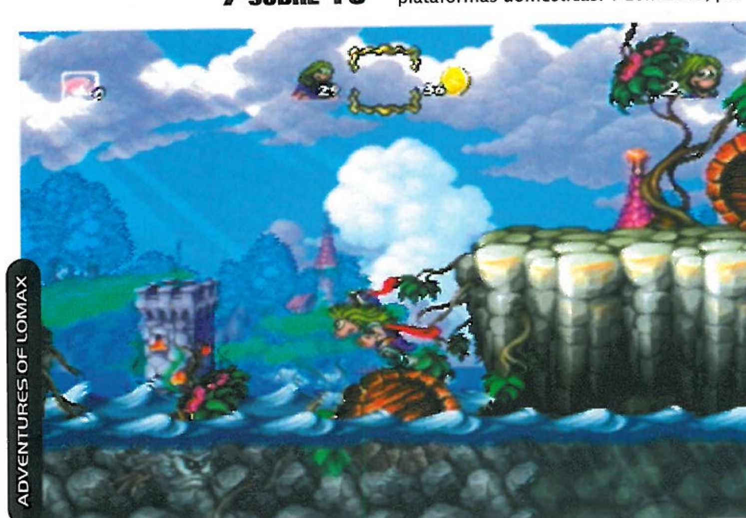
¿Recuerdas a los Lemmings? Son una mítica raza de duendecillos que ha protagonizado infinidad de juegos en todas las plataformas domésticas. Y Lomax es, por supuesto, un Lemming. El resto de su pueblo ha sido sometido por el hechizo de un tal Evil Ed, que los ha convertido en tus enemigos. Tu objetivo es recorrer el gigantesco mundo de los Lemmings salvando las almas de tus congéneres hasta dar con Evil Ed.

Lomax es el plataformas estilo arcade de toda la vida, y exige al usuario lo que cualquier plataformas que se precie: saltar, caminar, correr, colgarse de cuerdas, lanzar objetos mágicos... Fiel a los parámetros básicos del género: colorista, con una animación rápida y eficaz, secretos casi interminables, infinidad de niveles y muchos movimientos. *Lomax* rebosa jugabilidad, es bonito y resulta ideal para cualquier tipo de usuario.

¿Fallos? No es nada original. Permite desplazar la cámara, en eso sí que es uno de los pioneros, pero no está a la altura de las posibilidades de la PlayStation. Aparte de eso, es tan fantástico como *Earthworm Jim 2*. Un alarde de durabilidad y jugabilidad de los que ya no quedan.

7 SOBRE 10





ADVENTURES OF LOMAX







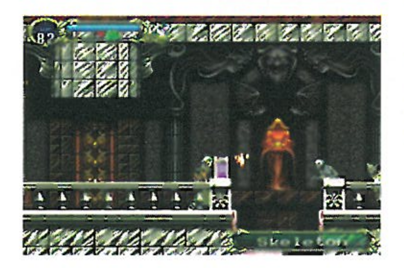












Castlevania: Symphony Of The Night

Durante mucho tiempo albergamos grandes esperanzas en relación a este juego. Sin embargo, cuando al fin terminó de programarse y lo vimos en funcionamiento... Bueno, una decepción de las que marcan para toda la vida. Procedente de las viejas máquinas de Nintendo, ésta es la quinta parte del mítico título, y el argumento es justo la continuación de la historia.

Sprites muy pixelados, animación jurásica, gráficos más bien modestos... Las explosiones al menos son aceptables, y contiene elementos de rol bastante interesantes. La posibilidad de convertirse en lobo o niebla para superar ciertas situaciones, los interminables puzzles, la multitud de pantallas y la amplia gama de enemigos están muy bien, pero... ¡Qué demonios (nunca mejor dicho), lo queríamos en 3-D!

Un programa respetable y terriblemente largo, aunque esperábamos mucho más viniendo de Konami. Si lo tuyo son los juegos en 2-D, está claro que es uno de los más recomendables (y el menos infantil).

7 SOBRE 10

Hercules

Ya tuviste ocasión de jugar una partidita a *Hercules* con la demo que te ofrecimos en el número 14 de *PlayStation Magazine*, así que no tenemos que convencerte de nada. En su favor, la superproducción de Disney en las carteleras de todos los cines; en su contra, la bidimensionalidad. La idea de lanzar película y juego al mismo tiempo fue buena, sin duda, pero no todo es estrategia. El film cosechó mucho menos éxito del que se esperaba, y el juego todavía menos. Un título como *Hercules* queda pequeño para PSX, y los adeptos de La Gris de Sony ya no se conforman con cualquier cosa.

Aunque original, carece de casi todo lo necesario para ser un gran juego. La animación (lo más importante en un plataformas) es lenta y muy imprecisa; los gráficos no tienen nada que hacer al lado de sus dos contemporáneos en 2-D *(Agent Amstrong y Oddworld: Abe's Oddyssee)*; los puzzles son inconsecuentes, la mayoría de ellos te obligan a probar y probar hasta que das con una solución puramente casual... En fin, que no puede presumir de jugabilidad. Además, palabras como «Disney» asustan un poco cuando se habla de juegos...

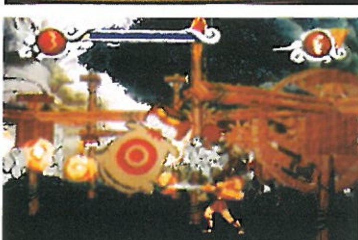
6 SOBRE 10

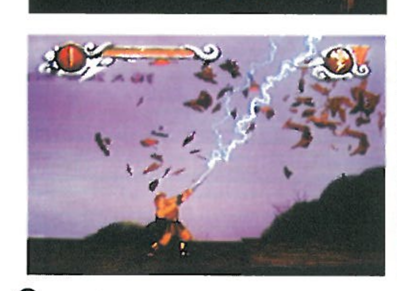
Oddworld: Abe's Oddysee

La revolución de la bidimensionalidad. Un nombre —¿o una frase?— que marcó un hito en los anales de la Historia. Escenarios pre-renderizados, animación a tiempo real, unos efectos de sonido inigualables, secuencias de vídeo generadas por ordenador que se funden con el escenario, un protagonista que casi se convirtió en la mascota de PlayStation, objetos que recoger, personajes trabajadísimos, palancas, puertas e interruptores que activar, habilidades psíquicas, un control del protagonista casi intuitivo y durabilidad en cantidades industriales... Jugar una partida de *Abe's Oddysee* es toda una experiencia. Adictivo y duradero como ninguno, *Oddworld* no admite comparaciones. Lloverá mucho hasta que alguien programe un 2-D mejor. ¿Uno más excéntrico? Imposible.

9 SOBRE 10



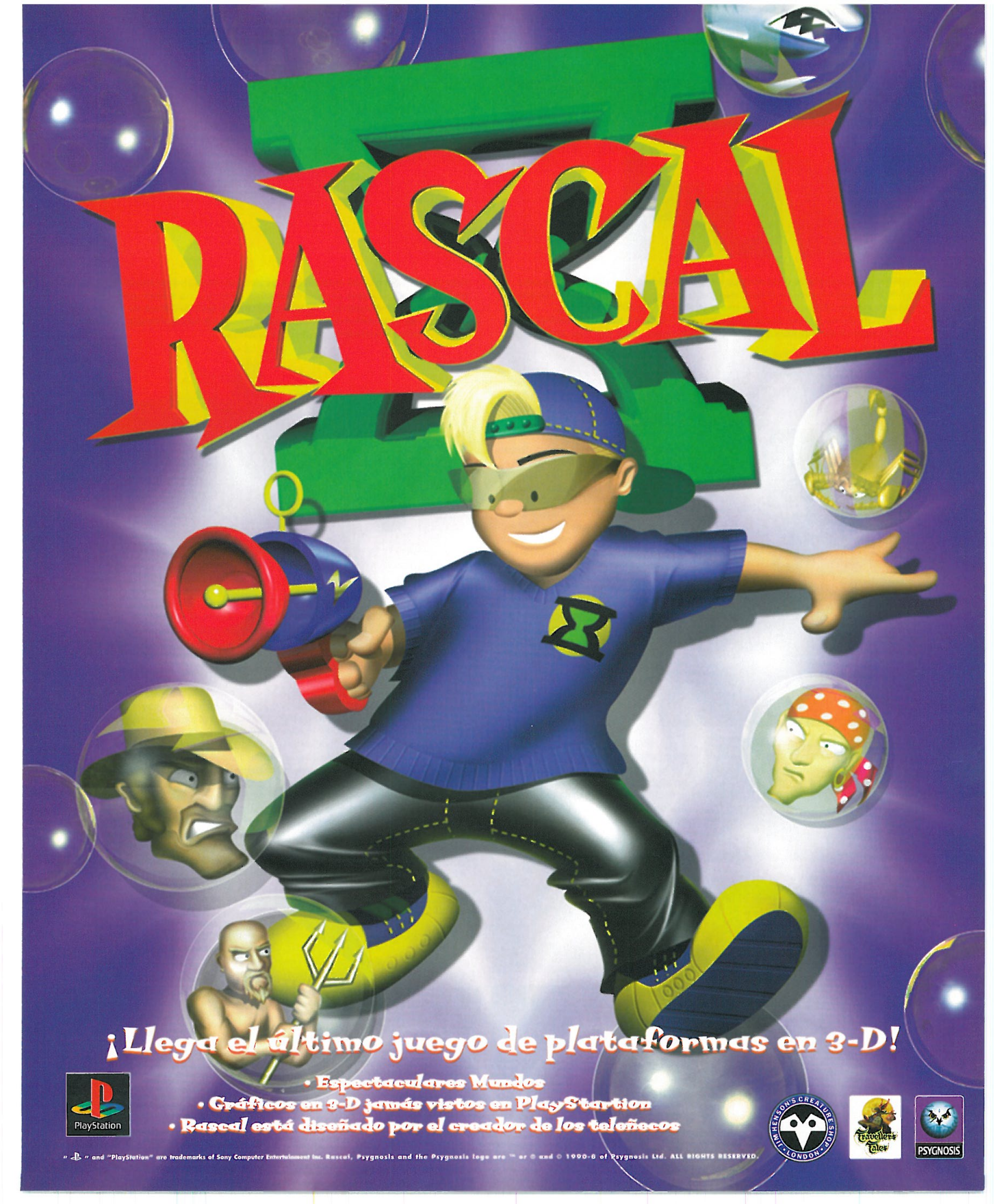











RASCAL
¡Llega el último juego de plataformas en 3-D!
• Espectaculares Mundos
• Gráficos en 3-D jamás vistos en PlayStartion
• Rascal está diseñado por el creador de los teleñecos
PlayStation
JIM HENSON'S CREATURE SHOP · LONDON ·
Traveller's Tales
PSYGNOSIS
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Rascal, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

Híbridos

En sus constantes arrebatos de originalidad, los desarrolladores de juegos siempre están maquinando nuevas creaciones absolutamente diferentes. Si lo consiguen o no, es otra historia.

Después de tirarte media vida para pasarte un juego, redactar varias páginas de análisis y devanarte los sesos para dar con la puntuación que merece cada uno de sus aspectos, lo más frustrante que te puede pasar es llegar al apartado «Género:» y... no saber qué poner.

Pues bien, he aquí la evidencia de que lo que decimos es cierto. Si no estás de acuerdo con que incluyamos como «plataformas» alguno de los títulos siguientes, lo entenderemos.

Agent Amstrong

Una de las grandes revelaciones de este siglo, sin duda. King of the Jungle (la gente que hace años dio a luz algunos programas como *Street Racer*) irrumpió con *Agent Armstrong* en los 32 bits a mediados del año pasado. *Agent Armstrong* en revistas, *Agent Armstrong* en Internet, *Agent Armstrong* en el teletexto... Poco faltó para encontrárnoslo una mañana escondido tras la puerta del baño.

Como habrás deducido, es un híbrido entre un *shoot 'em up* y un plataformas. Sin embargo, aunque está construido a base de gráficos planos, no es un 2-D normal. Los escenarios tienen «profundidad», y los personajes son capaces de moverse tanto hacia adelante y atrás como hacia adentro y afuera. El resultado es más o menos el mismo que con escenarios en 3-D normales, pero sin efectos de perspectiva, sin cambios de cámara, sin luz a tiempo real y, por supuesto, sin polígonos.

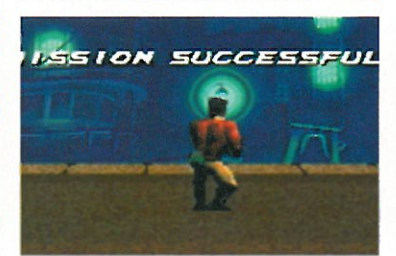
Tu personaje, Agent Armstrong, es un súper agente secreto. Su aspecto está a medio camino entre el de una caricatura y un dibujo animado, y la trama se desenvuelve en escenarios de los años treinta. Misión: cargarse a varios cientos de malos, a lo largo de 30 niveles diferentes, y acabar con la organización terrorista de turno (denominada en esta ocasión Sindicato). Es verdad, el argumento no merece el premio Cervantes (de hecho, no se lo han dado), pero en un plataformas lo importante es la jugabilidad, ¿no?



La cantidad y variedad de armas de este juego nos encanta, y los gráficos funcionan a una velocidad de vértigo (60 imágenes por segundo). Acción frenética y continua, como la del más genuino arcade de tiros, y con una jugabilidad que no decrece en ningún momento (aunque al principio cuesta un poco hacerse con los mandos). Apenas hay elementos de rompecabezas, y los pocos que encontrarás no son nada complicados de solucionar. Apto para todos los públicos: completo, equilibrado, simpático, adictivo y bastante largo.

AGENT AMSTRONG



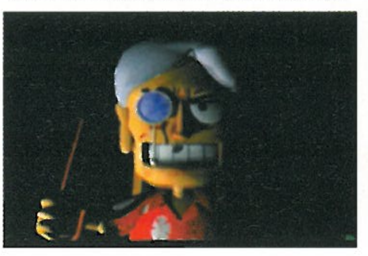


Jumping Flash (1 y 2)

Jumping Flash fue uno de los títulos con los que PSX nació (las consolas también vienen al mundo con algo debajo del brazo, aunque no sea una *baguette*), y en todo este tiempo no hemos sido capaces de decidir su género. ¿Simulador de saltos gigantes? *¿Shoot 'em up* en primera persona? ¿Aventuras en 3-D? *¿Niño saltarín 'em up*? Quedémonos con lo de «plataformas», que es una expresión muy socorrida...

Si compraste tu PlayStation hace mucho, mucho tiempo, debes haber visto la demo no jugable de *Jumping Flash* en el CD que la acompañaba *(Demo 1)*. Pero si tu querida consola tiene menos de un siglo, lo más probable es que este título te suene a chino. No es de los mejores juegos para PlayStation, en eso estamos de acuerdo, pero no cabe duda de que se trata, junto a *Abe's Oddysee*, de una de las cosas más excéntricas y paranormales que el mundo ha conocido. Sólo por eso, ya merece una mención de honor.

Ambos juegos —no hay serias diferencias entre la primera y la segunda parte, sólo ligeros retoques gráficos— se desarrollan en mundos poligonales en 3-D, pantallas exteriores saturadas de color y fantasía. Lo que tienes que hacer es, simplemente, recoger monedas, puntos, reforzadores de vida, etc. Hasta aquí nada particular. Sin embargo, tu personaje tiene una cualidad especial: salta.





JUMPING FLASH

JUMPING FLASH





Puedes dar saltos kilométricos con toda la facilidad del mundo sin necesidad de recoger aparatos especiales, zapatillas con muelles ni cualquier otra genialidad típica de Nintendo.

La perspectiva es en primera persona, no puedes ver a tu personaje. Sólo cuando saltas muy alto, la cámara enfoca hacia abajo y te ves los pies (dos triángulos de lo más poligonales)...

También hay enemigos, por todas partes, pero no te preocupes porque vas bien armado: disparas unas cosas azules que tienen toda la pinta de ser flechas, y hay otras clases de proyectiles escondidas por el escenario. Si conoces *Pilotwings*, de N64, podrás hacerte una idea de la clase de juego que es *Jumping Flash*. Jugabilidad, plataformas y colores. Muchos colores.

Lamentamos vernos obligados a rebajar la nota con que calificamos a ambos títulos en *PSM* 1, pero el género ha evolucionado bastante desde entonces...

6 SOBRE 10

Spider

Spider es un plataformas con todas las de la ley, así que te estarás preguntando por qué lo hemos incluido en este grupo, ¿no? Ahora fíjate en el personaje protagonista: ¡Es una araña!

Gráficos en 3-D y acción en 2-D, como *Pandemonium*, pero atiborrado de armas y proyectiles explosivos. Un plataformas/*shoot 'em up* en 2'5-D, para ser más exactos. Debes conducir a una tarántula por 24 niveles atestados de enemigos (repelentes insectos, como tú), hasta llegar al final del juego. Nada más. Cuentas con tus siete patas, capaces de agarrarse a paredes y techos; y con una «extremidad armada», con la que lanzarás misiles, chorros de fuego, cohetes, balas... Un título divertido, no cabe duda, pero bastante difícil.

Jugabilidad modesta, adictividad decreciente y gráficos convencionales. Lo mejor es el protagonista, aunque reconocemos haber pasado meses rezando para que no se convirtiera en la mascota oficial de nuestra consola.

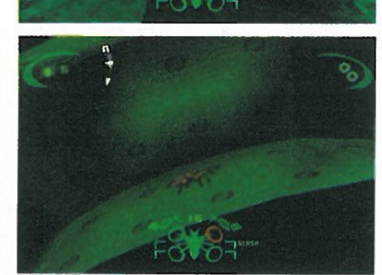
7 SOBRE 10



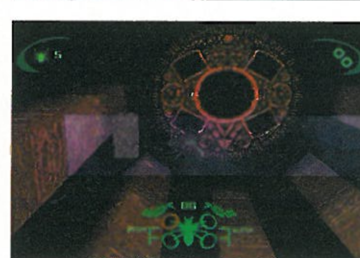
SPIDER











La nueva Generación

El polígono como estandarte y la tridimensionalidad como doctrina.» Es el principio existencial de todo desarrollador que se precie desde el nacimiento de *Crash*.

Todo comenzó con inocentes pretensiones de destronar al señor *Bandicoot*, pero la vanidad humana es ilimitada: *Super Mario 64* es la nueva meta. ¿Por qué? Nosotros tampoco lo entendemos. El caso es que no cesan los intentos de clonar un *Super Mario 64* para cambiarle el nombre. Libertad de movimiento, escenarios gigantes, dibujos animados y un gran «NO a la violencia» parecen ser los nuevos valores. Sin embargo, el tiempo no deja de dar la razón a Naughty Dog: jugabilidad, jugabilidad y jugabilidad.

¿Conclusión? Es muy pronto para asegurar nada, pero por el momento la evidencia está de parte de *Crash*: impresionantes gráficos en 3-D, animación suave y precisa, mecánica de juego lineal (aunque haya diferentes rutas), una curva de dificultad fluida y un personaje simpático. Es la receta del éxito. Los usuarios de PlayStation no se parecen mucho a los de Nintendo.

He aquí los ejemplos de las dos religiones tridimensionales.

Pandemonium (1 y 2)

Estamos ante uno de los títulos más respetables de PSX. La primera parte se nos antojó mucho más original, pero la continuación ha solventado todos los problemas de los que pecaba el original... O casi todos.

Lo más original de *Pandemonium* es la posibilidad de elegir entre dos personajes distintos (cada uno con características propias): un bufón (Fargus) y una chica (Nikki). Se puede seleccionar uno u otro al principio de cada nivel —un total de 21—, detalle que cambia radicalmente la jugabilidad en ciertas situaciones (incluso hay pantallas que sólo pueden superarse con un determinado personaje). *Power-ups*, ítems de invulnerabilidad, algunas «armas»; pero lo que predomina durante el juego son las plataformas. La técnica del salto es lo único que debes dominar a la perfección. El resto son puzzles (a veces bastante complicados) y toda suerte de enemigos. Jugabilidad pura.

Sin embargo, *Pandemonium* se llevó duras críticas a causa de su bidimensionalidad: si bien los gráficos son en 3-D, el protagonista sólo puede moverse hacia adelante y hacia atrás, como en *Spider* o *Nights*, el famoso juego de Saturn. La cámara se mueve libremente alrededor del personaje, lo que proporciona una sensación tridimensional, pero la mecánica de juego es lineal por completo. Un título excelente, aunque la carencia de libertad en el movimiento no obtuvo una grata acogida por parte del público.

Pandemonium 2 ha solucionado algunos problemas de la primera parte: ya no hay «saltos de fe» (ésos que se ve uno obligado a dar a veces sin saber qué encontrará cuando aterrice), la cámara escoge siempre el plano más adecuado, hay mayor variedad de ítems y la mecánica de juego cuenta con algunos cambios en las últimas pantallas. Por desgracia, hay menos pantallas (14); y la curva de dificultad es tan nimia que hasta el más torpe puede pasársela en uno o dos días.

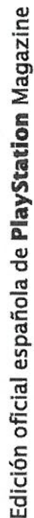
Ambos títulos exhiben gráficos impecables, de lo más trabajados y coloristas (muy del estilo de *Nights*, antes mencionado). La razón por la que hemos puntuado la segunda parte por debajo de la primera es una simple cuestión de durabilidad.

PANDEMONIUM 9 SOBRE 10
PANDEMONIUM 2 8 SOBRE 10

Jersey Devil

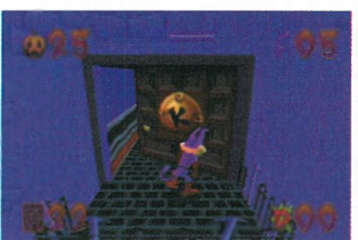
Un plataformas diferente, con gráficos en clave de dibujos animados y una banda sonora muy respetable. Sin embargo, no hay equilibrio entre su infantil aspecto (adecuado para los usuarios más jóvenes) y su curva de dificultad (demasiado alta para ese tipo de usuarios). No respeta la consabida máxima del género: el arte del salto. En lugar de una animación perfecta y un control asequible, apuesta por los puzzles. Rompecabezas dinámicos y originales, uno tras otro. El problema es que el juego acaba convirtiéndose en un puzzle continuo, deja muy pronto de ser un plataformas, y la estética general de dibujos animados pierde el sentido. El constante movimiento de la cámara hace incontrolable al personaje, hasta el punto de volverte loco. Poligonal, bien animado, una estupenda iluminación, escenarios muy acabados... Pero el exceso de rompecabezas lo alejan mucho de la jugabilidad característica del género.

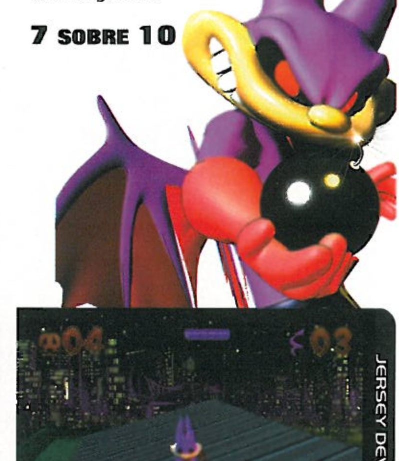
7 SOBRE 10



PANDEMONIUM







JERSEY DEVIL

Armado con un trasero asesino y un mogollón de armas extrañas, eres Klaymen, el último héroe de acción de plastilina.

Corre. Salta. Usa tu trasero.

Hazlo una y otra vez hasta que liberes tu querido planeta del malvado villano Klogg y sus secuaces, los Skullmonkeys.



Libera gases letales - desde la cabez pedo hasta el enema universal.



Descansa tus pulgares en las **fabulosas** secuencias cinemáticas.



Más de 90 niveles 3D creados a mano **con plastilina.**





Neverhood

DreamWorks Interactive

SKULLMONKEYS™

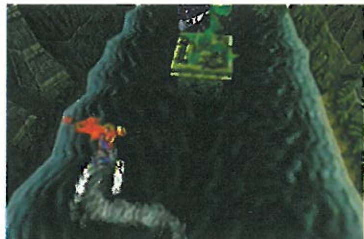
ELECTRONIC ARTS®

Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.° Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

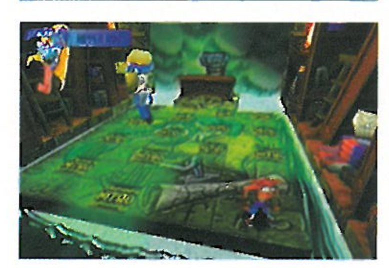
TELEFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**











Crash Bandicoot (1 y 2)

Existe cierta polémica sobre si se trata o no de un plataformas en 3-D, pero la controversia no tiene razón de ser. *Crash Bandicoot* es un juego tridimensional, con escenarios tridimensionales y movimiento tridimensional. ¿Dónde está entonces el epicentro de las dudas? En la acción. La mecánica de juego es lineal. O sea: si entre el «tramo A» y el «tramo C» hay un «tramo B», Crash debe pasar por él, y Mario no. Las pantallas de *CB* son longitudinales, se empieza por un extremo y se acaba por otro; en Super Mario 64 los escenarios son tan enormes que permiten tomar rutas diferentes o enfrentarse a obstáculos distintos. ¿Qué sistema es el mejor? No tenemos respuesta para eso: las pantallas longitudinales son más pequeñas, lo que ahorra espacio del CD y permite una mejora ostensible en los gráficos. La jugabilidad se reduce a los reflejos y la habilidad en los saltos.

Crash es, hoy por hoy, lo más parecido a una mascota que tiene PlayStation. El Dr. Cortex lo usó como conejillo de indias en sus experimentos para aumentar su cociente intelectual. El propósito era crear animales inteligentes para servirle, pero algo salió mal y... En fin, que tienes que pasar un montón de pantallas, vencer un montón de jefes y vengarte de Cortex. Hay diferentes tipos de nivel: en unos avanzas en profundidad, en otros de izquierda a derecha, en otros hacia la pantalla, en otros de derecha a izquierda... Cada tipo de pantalla es casi un juego diferente, y a veces se entremezclan dos o más tipos en un mismo nivel. ¿Plataformas? Todas las que quieras y más: flotantes, resbaladizas, grandes, pequeñas, giratorias, secuenciales, de las que se rompen pasados unos instantes... Cada nivel es una experiencia nueva. La curva de dificultad es perfecta y los efectos de sonido son fantásticos. La banda sonora es tan espectacular que incluso algunos fragmentos se han utilizado en anuncios publicitarios o programas de televisión, y la forma en que se ajusta a la acción tan sólo es comparable con la de *WipeOut*.

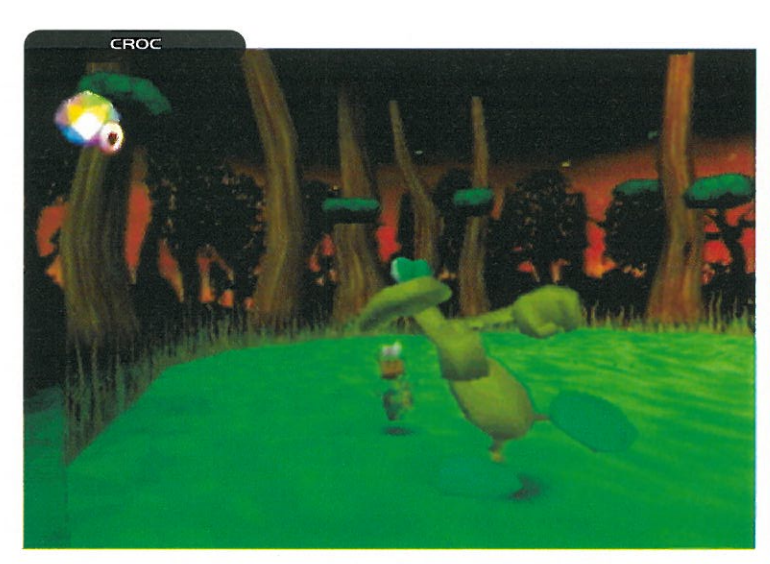
En cuanto a *Crash 2*, no hay mucho más que añadir. Permite escoger el orden de las pantallas, pero la acción continúa siendo lineal, y los niveles también son longitudinales. El resto de las innovaciones no son más que ciertas habilidades nuevas del personaje (ahora capaz de agacharse, colgarse del techo, tirarse en plancha, esconderse bajo el suelo y hacer barridos), nuevos obstáculos y enemigos distintos. El argumento es la continuación del juego original, y el control es básicamente el mismo. Los gráficos (que ya dejaban boquiabierto a cualquiera) ahora son de alta resolución y transcurren a más velocidad. Y la dificultad, el aspecto que más se ha criticado, es más o menos la misma que la de su predecesor. Es cierto, da la sensación de ser mucho más fácil que la primera parte, pero es sólo porque tenemos aprendidos los controles. Por fortuna, los chicos de Naughty Dog ya han pensado en eso: la curva de dificultad es la ideal para quienes no conozcan el *Crash* original; y para los que sí lo conozcan, se han incluido casi el doble de niveles.

Además, cuenta con muchos más secretos que el primer *CB*, y ahora abundan las pantallas de bonus (algunas son auténticos quebraderos de cabeza). En principio hay 25 pantallas, sin contar los jefes, en las que debes buscar los 25 cristales que el Dr. Cortex necesita para salvar el mundo —eso dice él— pero el juego no se ha terminado cuando lo consigues. En las mismas pantallas hay otros 35 cristales escondidos y 25 subniveles más que explorar. En resumen: el doble de pantallas que el primer *Crash*. Toda la genialidad del original multiplicada por dos.



CRASH BANDICOOT
9 SOBRE 10
CRASH BANDICOOT 2
8 SOBRE 10

CROC



Croc: Legend Of The Gobbos

Pretende superar a *Super Mario 64* en su propio terreno: 200 niveles en 3-D, escenarios coloristas, texturas suaves, animación fluida, personajes infantiles, diferentes perspectivas y pequeños elementos de rol. Cuando lo analizamos en **PSM *12*** lo definimos como «un *Tomb Raider* para niños». Pues eso es exactamente lo que es.

Una verdadera proeza técnica en lo que a gráficos se refiere: el protagonista está compuesto por 200 polígonos, y para los efectos de luz a tiempo real se han utilizado tonos Gouraud (efecto de sombra que se autogradúa entre los polígonos, evitando que se noten los bordes, también utilizado en *Crash Bandicoot 2)*. El resultado son escenarios sólidos, sin pixelaciones, cortes o bordes blancos. Visualmente es lo más parecido a un juego de N64 que hemos visto —si eso es una virtud o un defecto te lo dejamos decidir a ti—, pero en cuanto a la jugabilidad... Las 200 pantallas son demasiado pequeñas, así que la libertad de movimiento no sirve para mucho. Las diferentes vistas no solucionan nada en ciertas ocasiones, y la posibilidad de desplazar la cámara no funciona como cabría esperar. Esto desemboca en frecuentes «saltos de fe», nada recomendables en ningún género. Además, la compatibilidad con el mando analógico arrastra algunas deficiencias que empeoran el control en lugar de mejorarlo... El personaje, en cambio, sí que nos gusta. Se mueve con gran suavidad, realiza infinidad de movimientos distintos y, con cada uno de ellos, emite un sonido o una palabra en el que suponemos el idioma de los Gobbos. Si el juego en conjunto hubiese resultado mejor, Croc sería un candidato a mascota muy respetable.

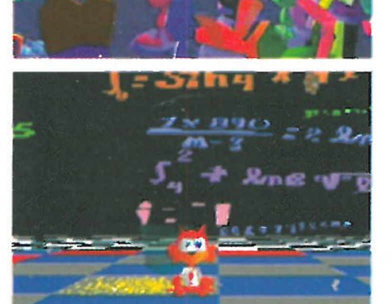
7 SOBRE 10

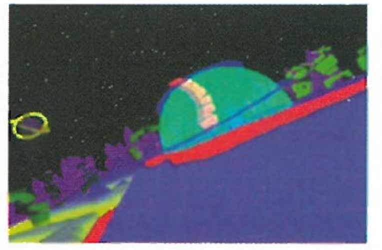
Bubsy 3D

Si bien no lo hemos analizado en nuestras páginas, el juego acabado lleva ya algún tiempo en las tiendas. Se trata de un intento más de guiar a buen fin la receta de Nintendo: un personaje simpático, pero algo soso; grandes escenarios en 3-D llenos de luz y color; pero con polígonos de 1 kilómetro cuadrado y texturas que brillan por su ausencia; animación fluida, aunque carente de importancia debido a que el principal elemento del juego son los rompecabezas; muchos enemigos, a cuál más infantil y repetitivo; toda suerte de plataformas, monótonas desde la primera pantalla... Desde luego, una cosa está clara: se parece mucho a *Super Mario 64*. Si ésa era la intención de la gente de Telstar, lo han conseguido.

Los escenarios son enormes, pero la libertad de movimiento no aporta nada: lo único que debes hacer es caminar por la ruta de «átomos» (que cumplen la función de las manzanas rojas de *Crash*) y seguir la dirección que te marcan los carteles con flechas. El resto de cada pantalla es terreno sobrante, no tiene ningún sentido visitarlo. No esperes encontrar parajes que explorar. A lo sumo, hay un par de lugares escondidos con algún *power-up*...

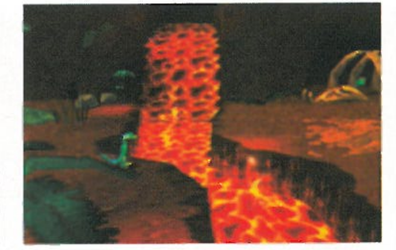
BUBSY 3D

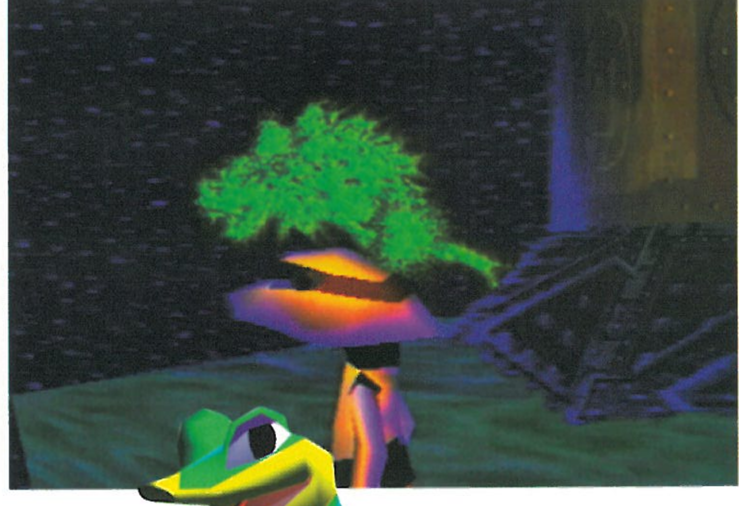


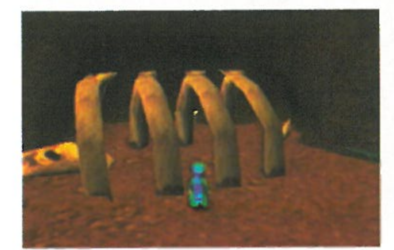




GEX









Gex: Enter The Gecko

Los creadores de *Pandemonium* han logrado diseñar el que es, por ahora, el mejor plataformas no lineal para PlayStation. *Enter the Gecko* es el punto opuesto a *Crash*, el único título con las directrices de Super Mario 64 que de verdad está a la altura de PSX. Los escenarios 3-D —15 en total— son enormes, compuestos por secciones o habitaciones de tamaño considerable, y cuenta con todos los tipos de plataformas imaginables.

Crystal Dynamics ha utilizado un nuevo generador 3-D para los gráficos, el mismo que se utilizará en la construcción de *Pandemonim 3*, y los resultados son espectaculares. No hay «polígonos evidentes», ni se dan bordes blancos (ésos que tanto afean las partes oscuras de los escenarios en *Tomb Raider*). El protagonista está modelado con una cantidad inmensa de polígonos —al principio de cada pantalla puedes ver las líneas maestras que lo componen, hasta que acaba de texturarse, muy original—, y es capaz de realizar una lista de movimientos larguísima con toda la suavidad del mundo.

Algunos niveles son oscuros, iluminados con antorchas o candelabros (como en *Rascal*), y juramos que los efectos de luz son de lo más realista que se ha visto: las llamas se mueven y palpitan como las de verdad, aumentando o disminuyendo la luz reflejada en paredes y suelo al compás del fuego. La banda sonora se ajusta a la perfección a la acción, y la lista de sonidos es descomunal.

Pocos juegos están tan bien equilibrados como *Gex:* goza de toda la jugabilidad del más puro plataformas y de tantos rompecabezas como te apetezca resolver. No, no es que tengas que resolver puzzles, sino que *puedes* resolverlos. En cada sección o habitación hay diversas rutas posibles: si te apetece matar malos, los matas; si lo que quieres es pasar cuanto antes, eliges la ruta más rápida y evitas o dejas atrás a tus enemigos; si andas mal de salud o te gusta la exploración, puedes buscar por ahí algo para comer... Ése es, precisamente, uno de los puntos más originales del juego.

En cuanto a la estética de los niveles, es más variada que la de ningún otro título del género. Desde prados verdes habitados por cazadores con gorros de piel y escopetas o flores con un martillo de madera escondido, hasta paisajes desérticos al estilo Correcaminos, con cactus vivos y rocas naranjas que se desprenden. Cascadas con pirañas, raíles de tren, mariposas, árboles, puentes... Una enumeración caótica de elementos distintos, súper detallados y animados con muchísima gracia.

Si eres aficionado a los Tiny Toons (Bugs Bunny, el Pato Lucas, etc.), *Enter the Gecko* te gustará. Si lo tuyo son los juegos de exploración, también te gustará. Si sólo buscas jugabilidad en un plataformas, te gustará igualmente. Y, si todo eso te gusta en un juego... ¡Vaya suerte! No te dejes engañar porque el personaje sea un animal, te prometemos que en esta ocasión hablamos de un gran juego.

Puedes ver nuestro PlayTest en la página 68 de este número.

Rascal

Rascal es el debut de Psygnosis en el género de los plataformas. Y vaya forma de debutar. Sólo la compañía líder de Europa en desarrollo de software para PlayStation sería capaz de realizar un juego de tal envergadura.

Rascal es un muchacho —demos gracias a que no es un muñeco de peluche, un reptil o un anfibio— que tendrá que recorrer siete niveles diferentes en tres épocas distintas (pasado, presente y futuro). El juego entero se compone de infinidad de puzzles que resolver, además de plataformas. Una mezcla inteligente entre *Tomb Raider y Gex*, aunque con muchos elementos propios (como visitar los mismos escenarios en distintas épocas). *Rascal* hace uso de un nuevo motor gráfico 3-D, una innovación que da una vuelta de tuerca a los títulos de Psygnosis: aquí no hay pixelación, ni siquiera cuando la cámara se pega a una pared, y la perspectiva en 3-D no se curva en los

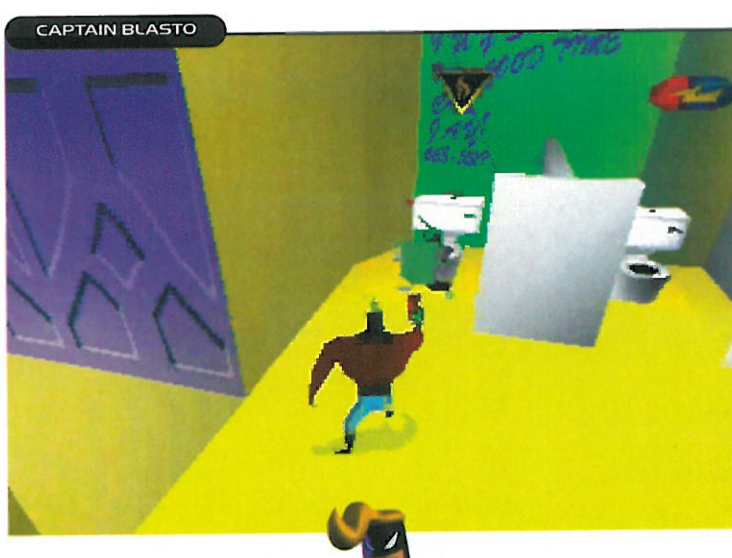
RASCAL











bordes. El realismo de las dimensiones y las distancias es superior a cualquier escenario 3-D que hayas visto. Olvídate del efecto «ojo de pez» de los plataformas de siempre, que hacían imposible calcular la distancia de los saltos más simples. Estos gráficos tienen profundidad y puntos de fuga reales, y la CPU es capaz de moverlos sin ninguna dificultad. Sin cortes, sin píxels, sin polígonos demasiado notorios.

La iluminación tiene todo lo genial de la de *Gex* y la de *Croc:* la luz se refleja en la superficie de los personajes mediante gamas Gouraud, como en el primero, pero también en los planos que componen el escenario, como en el segundo. Y siempre, por supuesto, en tiempo real.

El punto flaco de *Rascal* es que algunos escenarios producen cierta sensación de claustrofobia. Además, los constantes rompecabezas pueden decepcionar a quienes busquen un plataformas convencional. Psygnosis parece haber prestado más atención a la superación técnica que a la jugabilidad. Cuando analicemos el juego más a fondo, te informaremos nuestras impresiones.

Captain Blasto

Todos sabemos que a Sony lo que le gusta hacer son juegos raros. Cuanto más extraterrestre parezca un proyecto, más les interesa desarrollarlo. Debieron volverse locos cuando les presentaron la idea de *Blasto,* porque incluso se atrevieron a mostrarlo en pleno proceso de programación durante el festival de la E3, en Atlanta. ¿Se sentirán orgullosos? Lo que vimos nosotros era un personaje cuyos polígonos se podían contar con los dedos de una mano (y sobraban más de cuatro). Parece que esta vez sí que se busca la jugabilidad ante todo, pero...

Los escenarios son estilo *Bubsy: en 3-D,* construidos con polígonos que ocupan toda la pantalla, ni una sola textura... El juego rebosa velocidad y acción por todos sus poros, y no tiene *loadings* (se carga mediante lectura continua, como una intro o una canción). Tu protagonista es un súper héroe súper cachas con flequillo, antifaz y pistola, tan cuadrado como le permite su naturaleza poligonal. Estamos ansiosos por probar la versión acabada del juego, a ver si es tan jugable como promete, pero la reticencia nos lleva a suponer que echaremos en falta alguna que otra texturilla... ¿Qué le vamos a hacer? Después de títulos como *Crash 2, Rascal y Gex,* no nos va a resultar fácil regresar a los tiempos del *Tetris.* Estos chicos...

Rosco McQueen

Original, aunque claustrofóbico como ninguno. Lo cierto es que, siendo un bombero, no lo tiene fácil en la eterna carrera por convertirse en mascota de PSX. ¿Cómo podría competir un tipo tan guapo, rubio, fuerte, valiente y simpático con algo tan genial como un bigotudo fontanero italiano? En fin.

Rosco es un título más que aceptable, pero le falta «chispa» (algo incomprensible en un juego de incendios, ¿verdad?). La planta baja de un edificio se ha incendiado, y el fuego se propaga con rapidez. La idea es que conduzcas a este valeroso señor planta por planta (pantalla por pantalla) hasta apagar todas las llamas. Tu equipamiento es bastante simple: una manguera y un hacha. El hacha sirve para abatir puertas y acabar con los enemigos —por alguna extraña razón, el edificio está atestado de robots asesinos—, y la manguera para... Dedúcelo.

La cámara marea un poco (aún más que el humo), y el exceso de colores es en sí mismo un auténtico reto para usuarios mayores de dos años. Muchas plataformas, muchos puzzles, mucha acción y muy poco tiempo. Si tuviésemos que definir este juego en una palabra, diríamos «sofocante». ¿En tres palabras? «Divertido pero sofocante».

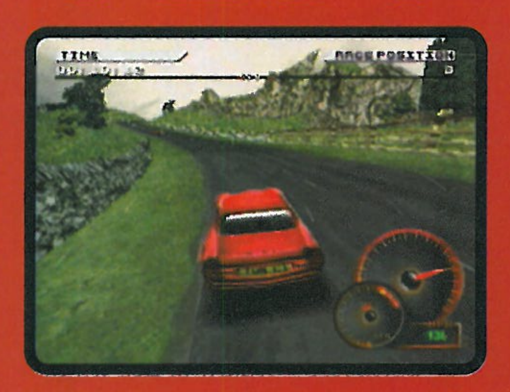








TEST DRIVE 4









Tampoco hoy has podido resistir la tentación de detenerte, camino del trabajo, ante el mostrador del concesionario de la Gran Avenida para admirar ese Jaguar XJ220. El responsable de la tienda ya te conoce: has entrado más de veinte veces para probar esos increíbles asientos reclinables con olor a piel nueva. Ahora ya no te dispensa la brillante sonrisa profidén del primer día porque sabe que jamás te llevarás el Jaguar, pero, en un alarde de condescendencia, siempre te abre la portezuela para que te recuestes durante escasos minutos frente al volante.

Ahora, con PSM y Electronic Arts, tienes la oportunidad de conducir un Jaguar y nueve vehículos más por el módico precio de 35 pesetas: lo que cuesta colocar un sello en un sobre. Cuéntaselo al del concesionario. Se le caerá el pelo.

ELECTRONIC ARTS

Las preguntas

A ¿Cuántos modelos puedes conducir en *Test Drive 4*?
B ¿Qué casa ha desarrollado *TD4*?

El premio

Un juego completo *Test Drive 4* para cada uno de los 20 ganadores

Las respuestas

Envía este cupón a
CONCURSO *Test Drive 4*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20 Esc. A Entlo. 2ª
08022 Barcelona

Respuestas:...

....

Nombre:...

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal:...

País:...

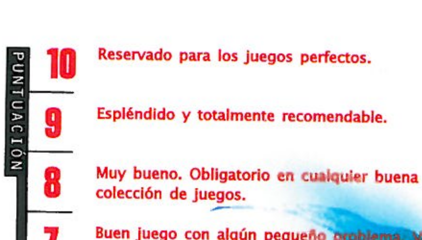
Teléfono:...

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.





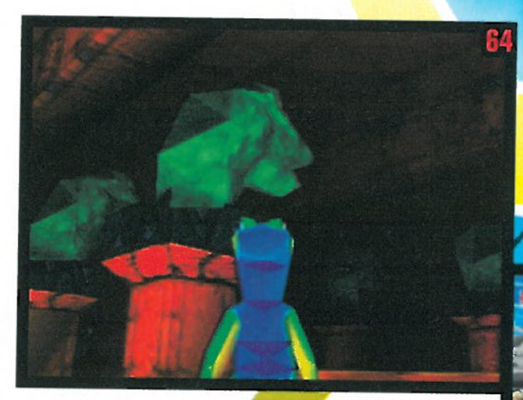


PUNTUACIÓN

10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

ANÁLISIS







Gex: Enter The Gecko

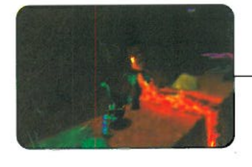
Aquí llega la segunda aventura del lagarto más teleadicto de la escudería PlayStation. Pero avisamos: las cosas han cambiado mucho desde nuestro primer encuentro...





[1] Lava jurásica. Gex tendrá que saltar el río sin quemarse las plantas de los pies. [2] Ahora nos ha tocado brincar de rascacielos en rascacielos.

Seguro que recordarás una consola llamada 3DO. Apareció hará un par de años con el objetivo de hacer frente a las todopoderosas Nintendo y Sega. La verdad es que su cruzada se convirtió en misión imposible, sobre todo cuando Sony ingresó en la industria con la creación de tu consola gris.



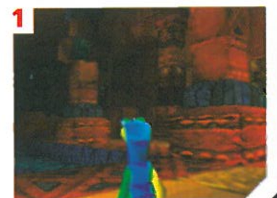
La 3DO dejó de existir hace poco, y con ella todo su software. Pero **una lagartija saltarina se salvó de la quema y pasó a PlayStation** como aventura de plataformas lineal. La primera incursión de *Gex* en la consola gris no obtuvo un éxito rotundo, tampoco es que fuese el colmo de la calidad. Sin embargo, Crystal Dynamics parece haber tomado nota y, aprovechando el carisma de la mascota, lanza un nuevo juego de plataformas que sigue las pautas fijadas por Mario 64 en *N64* y continuadas por *Croc, Jersey Devil y Rascal* en PSX: la tridimensionalidad. El resultado es excelente.

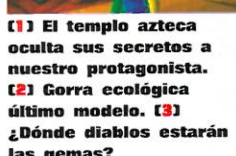
Nuestro intrépido agente secreto ha sido contratado por un grupo de mafiosos para conseguir todo un alijo de mandos a distancia. Gex, ataviado con sus mejores galas, deberá introducirse en infinidad de pantallas que parodian películas, géneros cinematográficos o series de televisión. Antes de iniciar la búsqueda, puedes escoger entre varias rutas en el interior de una misma pantalla. A medida que vayas haciéndote con los mandos tendrás acceso a nuevas fases, que se revelan en forma de caja tonta y cuyo desarrollo depende de la parodia que representan. *Gex: Enter The Gecko* es una auténtica gozada a escala gráfica. Sus innumerables pantallas, con infinidad de detalles divertidos y sorprendentes, lo convierten en una maravilla que te tendrá enganchado al pad más horas de las que necesitarías para leer las obras completas de Shakespeare.

Pero no sólo los gráficos y el colorido nos emocionan: el entorno en 3-D es... es... En fin, nos faltan las palabras. Crystal Dynamics ha creado el motor tridimensional más alucinante que se pueda encontrar para PlayStation. Su rapidez es inigualable, la aparición de los polígonos es un paradigma de suavidad que permite disfrutar de cada detalle gráfico sin la tosquedad habitual. Además, Crystal Dynamics ha dotado a *Gex* de una opción de seguimiento de la acción completamente activa con la que podrás escoger entre tres modalidades de cámara en mitad de la partida. Esta secuela de *Gex* posee una partitura excepcional que cumple su cometido —la









[1] El templo azteca oculta sus secretos a nuestro protagonista. [2] Gorra ecológica último modelo. [3] ¿Dónde diablos estarán las gemas?

EDITOR	Proein	FABRICANTE	Crystal Dynamics
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	N/D	GÉNERO	Plataformas en 3-D

Un Jugador · Tarjeta de memoria Compatible

[1] Los chicos de Crystal han hecho un buen trabajo con el *patchwork*. [2] Gex nos muestra el careto. No es frecuente, lo habitual es verlo de espaldas y en tamaño mini. [3] Creo que me he perdido otra vez por estos jardines idílicos.

parodia— a la perfección. Todas las melodías son versiones de bandas sonoras famosas, pero con un punto cómico muy apropiado. Los efectos sonoros enfatizan la acción, y el imponente vozarrón de Gex recuerda «a su manera» a Frank Sinatra. Lástima que no le hayan enseñado a hablar en castellano.

Con todo lo dicho, no podemos negar que el juego nos ha parecido increíble. Sin embargo, hay un par de cosillas que podrían haberse mejorado. La primera es el tamaño de nuestro héroe: es una pena que no podamos disfrutar más de los detalles y de los divertidos disfraces que utiliza en cada aventura.

El segundo borrón está relacionado con la acción: en las primeras pantallas la falta de tensión en el recorrido lo pone todo demasiado fácil. Puede que los creadores pretendan con esto que el jugador se haga con las riendas del juego, pero nosotros opinamos que, a estas alturas de la culturilla consolera, una pantalla es suficiente para conseguirlo.

Bueno, *peccata minuta*. Pese a estos fallos de nada, *Gex: Enter The Gecko* se erige como el juego cumbre de las plataformas en 3-D para PlayStation. Que lo disfrutes.

De película

Prepara las palomitas y el refresco y ocupa tu butaca en la sala: la sesión está a punto de empezar. Visita con nosotros algunos de los parajes por los que Gex se aventura...

Toon TV
Nuestro Gex se ha colado en el interior de unos dibujos animados de factura yanqui convertido en... ¿Bugs Bunny? Admirarás escenarios de todos los colores posibles, desiertos del oeste americano, madrigueras, zonas heladas e interminables vías de tren. Y mucho ojo con las trampas para conejos o las flores asesinas: te harán la vida imposible.

Scream
Adéntrate en la casa del terror, una mansión tenebrosa habitada por todo tipo de enemigos terroríficos: zombis, asesinos psicópatas, amenazadoras calabazas de Halloween, armaduras homicidas y otras de estas encantadoras criaturas te pisarán los talones en esta excitante fase. La ambientación no tiene desperdicio.

Rocket Channel
¡Albricias! ¡Una parodia de *La guerra de las galaxias*! Gex lucirá su modelo «tropas de asalto de Darth Vader» con gran dignidad. Buen desarrollo e impresionante efecto antigravitatorio. Excelente y bastante difícil.

Kung-Fu Theater
Mao Tse Tongue es el subtítulo de esta caricatura del barrio chino neoyorquino, repleto de callejuelas y con espectaculares interiores atiborrados de trampillas secretas. Una auténtica delicia con Gex como karateka. Ejércitos de ninjas procurarán hacértelas pasar moradas, y los jarrones de la dinastía Ming esconderán más de una sorpresa.

Central Circuit
Crystal Dynamics ha recreado un fascinante universo microelectrónico: bienvenido al interior de un circuito central, muchacho. Ahora, salta de chip en chip y de procesador en procesador. Diversión y dificultad aseguradas en este circuito cerrado del que sólo podrás escapar cuando te agencies el dichoso mando a distancia.

BonuS Aztec 2 Step
Indiana Gex se pone el sombrero para recorrer un templo azteca cargadito de bonus. Deberás ayudarlo a conseguir un número determinado de gemas en un tiempo límite. La ambientación, al más puro estilo *Tomb Raider*, es soberbia, y la música evoca la compuesta por John Williams para tan célebre trilogía. Gráficos de miedo.

Pre-History Channel
Spielberg no se avergonzaría de ser el padre de la criatura: lava a borbotones y enemigos de lo más jurásico. Gex está hecho un troglodita y un curioso hueso atraviesa su hocico de reptil. Los malos de esta fase son auténticos brutos, así que acabar con ellos va a costarte sudor y lágrimas. Efectos sonoros magníficos.

Gilligan Gex
¿Te suena? Gilligan es un personaje que queda atrapado con su familia en una isla parecida a la de Robinson Crusoe. En esta fase te las verás con el enemigo de final de pantalla. En cualquier caso, esquiva las llamas a que te expongan los maléficos chamanes, es un consejo.

Alternativas...

Crash Bandicoot	9/10	
Pandemonium	8/10	PSM2
Crash Bandicoot 2	8/10	PSM13
Pandemonium 2	8/10	PSM14
Croc	7/10	PSM12
Jersey Devil	7/10	PSM13



VEREDICTO

GRÁFICOS	Detallados y grandiosos 9	ACCIÓN	Fácil de seguir 9
SONIDO	De todo y más 8	PRESENTACIÓN	Correcta 6
ADICTIVIDAD	Crece con las partidas 8	ORIGINALIDAD	Prestada del primer *Gex* 6

Un excelente plataformas en 3-D. Su motor, la inmensidad de los decorados y la jugabilidad le convierten en un digno competidor de *Crash*.

8 sobre 10

Armored Core

¿Te agobian las prisas, los exámenes, el trabajo? **¡Súbete a un robot,** ensámblale en los brazos tus **armas preferidas** y... **al ataque!**

1



2

[1, 2] Un par de imágenes de la demo. El tipo de color rosa no sabemos quién es, pero el de gris eres tú, y eres así de guapo. [3] Pedimos disculpas: con la deflagración, nos tembló un poco el pulso al tomar la instantánea. [4] Ésta, en cambio, nos ha salido redonda.

3

4



Lo que está claro es que se trata de un título diferente. Un simulador de robots a tiempo real, con perspectiva en tercera persona, efectos de luz, acción no lineal... Son muchas las cosas que *Armored Core* tiene y que no tenían los clásicos. ¿Será suficiente?

En el futuro, las principales multinacionales pretenden hacerse con el poder mediante toda suerte de artimañas. Las guerrillas urbanas se suceden y la policía no hace nada para evitarlo. No, esta vez no serás tú quien salve al mundo de los malos. Es más: **tú** eres uno de los malos. Perteneces a una organización multinacional de mercenarios, y **tu trabajo es subirte a lomos de un robot gigante y cargarte a quienes te ordenen...** Es un argumento futurista, ¿qué esperabas?

Una vez que superas la prueba de admisión para formar parte de Raven, tienes la posibilidad de elegir entre dos o más «contratos» Cada uno de ellos es una misión completamente diferente, con escenarios muy variados, y siempre tendrás dos o más para elegir. Por supuesto, todos los «trabajillos» consisten en lo mismo: convertir en chatarra lo que se te ponga por delante. Casi siempre se trata de uno o dos robots: vigilantes de fábricas de armamento, defensores de algún pez gordo, guardias de seguridad de armas químicas... Nada nuevo.

Lo que de verdad cambia de una misión a otra es el nivel de dificultad: cada vez te ofrecerán más dinero por hacer de matón, aunque también necesitarás más potencial económico para poner al día tu *mech*. ¿Es que no te lo hemos dicho? ¡Eres desmontable!

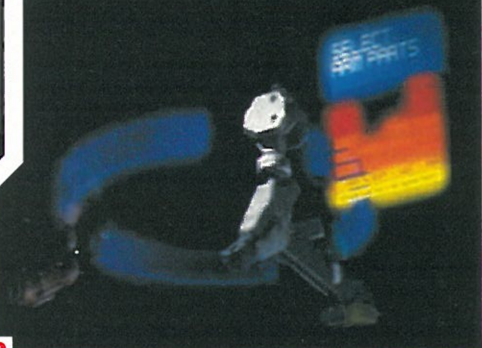
Tu metálico y flamante medio de transporte está compuesto por diversas piezas: piernas, brazos, cabeza, tronco, armas frontales, armas posteriores... En tus andanzas por el despiadado mundo del futuro encontrarás tipos duros que pretendan resistirse a la muerte descargando todo su arsenal en tu pecholata, así que la mayoría de las veces te gastarás casi todo lo que cobres en reparaciones. Que si el brazo derecho chirría, que si te falta un tornillo en una pierna... Siempre hay cosas que arreglar o mejorar. Después de todos los niveles se supone que Raven te «arregla», pero los gastos de la reparación se te descuentan de la comisión del contrato (como en *Air* y *Ace Combat*). Lo mejor para evitar demasiados desperfectos es mantener siempre actualizada tu máquina: desde los menús (como en *Rage Racer*) puedes acceder a la tienda de accesorios y comprar lo último en artillería pesada para robots: misiles dobles, piernas más rápidas, lanzagranadas, láseres, etc. Nunca tendrás un duro, pero conservarás la salud (y mantendrás íntegras tus comisiones).

Algo de *Armored Core* que también aparecía en *Rage Racer* es el generador de logotipos: cuentas con un modesto programa de dibujo con el que puedes diseñar tu

1







2

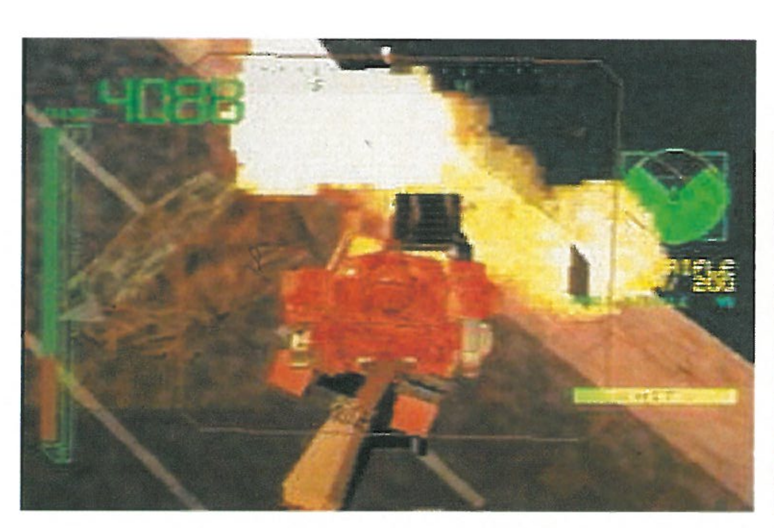
[1] ¿Me cambio el color de la carcasa? ¿Me pongo un emblema en el hombro? [2] Bueno, voy a cambiarme el codo por otro que articule mejor.

Si *Armored Core* se hubiese concebido *como beat 'em up* de robots, el resultado sería una auténtica obra maestra

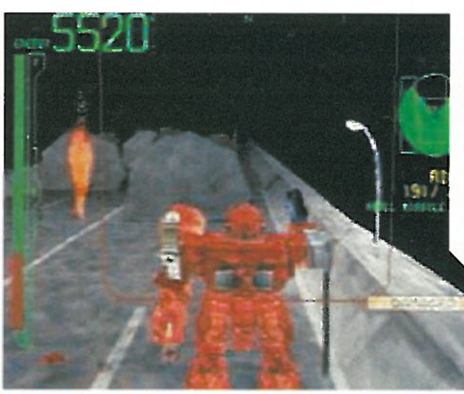




EDITOR	**Sony**	FABRICANTE	**From Software**
DISPONIBLE	**Junio**	ORIGEN	**Japón**
PRECIO	**7.990 pesetas**	GÉNERO	***Shoot 'em up***



[1] Oh, oh... Que alguien avise a los bomberos. [2] Tienes un rifle y toda una autopista por delante. ¿No es el sueño de tu vida hecho realidad? [3] ¿Y qué nos dices de una metralleta y un túnel? Estábamos segu-







propio logo. Tu obra de arte aparecerá en la parte frontal de tu hombro izquierdo. También puedes elegir un logotipo de serie, hay unos cuantos que están bastante bien; e incluso tienes a tu disposición diversas texturas de camuflaje para pintar toda la carrocería de tu *mech.* **Los controles, al principio imposibles, te resultarán mucho más «intuitivos» pasadas dos o tres pantallas.** Cuando aprendas a no usar por nada del mundo las cámaras (L1 y R1 te permiten mirar hacia arriba y hacia abajo), verás que todo lo demás es sencillo: desplazamiento lateral, arma principal, arma secundaria, cambio de arma principal y cambio de arma secundaria. Y tampoco debes preocuparte demasiado por la puntería. Tu cabeza está equipada con un fantástico *auto-hud,* un punto de mira que busca la fuente de calor más cercana (igual al de *Ace Combat 2*). Tan sólo tienes que esperar a que el dichoso sonido «pit-pit-pit-pit» deje de sonar para dar paso a un «piiiiiii»; el *hud* que antes era verde ahora estará rojo, eso significa que es hora de que alguien muera...

AC es un título de altura, aunque con ciertos fallos que se nos antojan imperdonables: da igual actualizar la máquina comprando nuevas armas o no, te gastas el mismo dinero en ponerla al día que en reparar los desperfectos. Nunca te llegará el sueldo para el plan de pensiones. Además, los escenarios son, más que pequeños, diminutos. No hay posibilidad de explorar. Aunque están creados en 3-D mediante mapas de polígonos muy bien texturados, casi todos son «rectos»: hay que avanzar hacia el punto que indica el radar, encontrarse con el enemigo, lanzarle un pepino termonuclear y volver a casa a contárselo a tus *mech-amigos.*

Los gráficos son muy aceptables, efectos de sonido muy buenos, luz a tiempo real, el genial sistema de juego de *Ace Combat 2,* la multitud de opciones de *Rage Racer,* las fantásticas texturas de *Crime Killer* y aparatos para todos los gustos y bolsillos..., ¿pero? Todo eso no sirve de mucho cuando los escenarios son planos, pequeños y lineales.

Si *Armored Core* se hubiese concebido como *beat 'em up* de robots, el resultado sería una auténtica obra maestra: un montón de armas (de cuerpo a cuerpo, corto y largo alcance), la posibilidad de volar con una batería independiente que se autorrecarga, los gastos de reparaciones y el sistema económico-virtual que permite comprar accesorios más potentes o más rápidos... Es la primera vez que los escenarios afectan a un buen juego.





[1] Por favor, ¡qué preciosidad de chapa! En nuestra vida futura queremos reencarnarnos en uno de ésos. [2] Ahí viene nuestro mercenario, con su «pipa» pegada al hombro, como siempre.

Alternativas...

No sabemos de ningún otro simulador de robots en tercera persona...



VEREDICTO

GRÁFICOS	**Muy solventes 8**	ACCIÓN	**Siempre la misma 6**
SONIDO	**Efectos geniales 7**	PRESENTACIÓN	**Bastante buena 7**
ADICTIVIDAD	**Indiscutible 8**	ORIGINALIDAD	**Ensalada de juegos 4**

Uno de los mejores títulos futuristas que hemos tenido ocasión de probar. Lástima que no podamos decir lo mismo de sus niveles.

7 sobre 10



Riven: The Sequel To Myst

Si fuiste de los que se enganchó a *Myst*, no puedes perderte este inmensa secuela, suma de dificultad en estado puro y gráficos fastuosos. Vuelve el mito...



[1] ¿A quién se le ha olvidado el casco? [2] Como puedes ver, los gráficos están renderizados con auténtica maestría. [3] Avanzas moviendo la mano hacia la parte superior de la pantalla.

Riven: cinco discos, 7.000 imágenes estáticas, una hora de imágenes animadas y una historia apasionante. No se han escatimado recursos en la creación de la secuela de *Myst*, un juego que obtuvo un seguimiento casi religioso en puntos como Estados Unidos cuando por estos lares nos concentrábamos en *V-Rallys* y *Wipeouts* varios. Por supuesto, nada que objetar. Excepto que obviamos la colosal envergadura que implican juegos como éste. Y si no, basta con saber que, además de la continuación, tan ingente trabajo ha dado pie al nacimiento de una novela basada en *Myst*.

Pero hablemos del juego. Artus, aquel hombre que contemplaba desconcertado cómo enloquecían sus hijos en *Myst*, ha perdido Catherine, su mujer. Catherine ha sido raptada por su padre, el malvado Ghen, y para liberarla Artus solicita tu ayuda. Sin embargo, la perversidad de Ghen no sólo perjudica a esta mujer, sino también a los habitantes de Riven, que ven peligrar su tierra bajo la opresión del villano. Captura al infame y conseguirás dos pájaros de un tiro: la preciada libertad de Catherine y la conservación de Riven y su gente.

El argumento puede parecer sencillo a primera vista, pero no te dejes engañar: su trama es más complicada que el desarrollo de una teoría matemática. Cada una de tus decisiones te conducirá por un camino distinto. Transitarás por cinco islas y un par de pantallas adicionales en las que conocerás a Ghen y tendrás ocasión de redimir a Catherine. Cada una de las pantallas es un universo admirable por su belleza gráfica en el que tendrás que poner a prueba tus neuronas hasta dar con la solución de sus acertijos. No temas si queda algún enigma que resolver: la acción circular del juego te obligará a regresar a ellos hasta que superes todas y cada una de sus pruebas.

Con el guión que Cyan ha urdido, *Riven* da cancha para rato. Pero no sólo a causa de la acción, sino también por el simple placer de la contemplación. Los gráfi-

Cinco discos, 7.000 imágenes estáticas, una hora de imágenes animadas y una historia apasionante

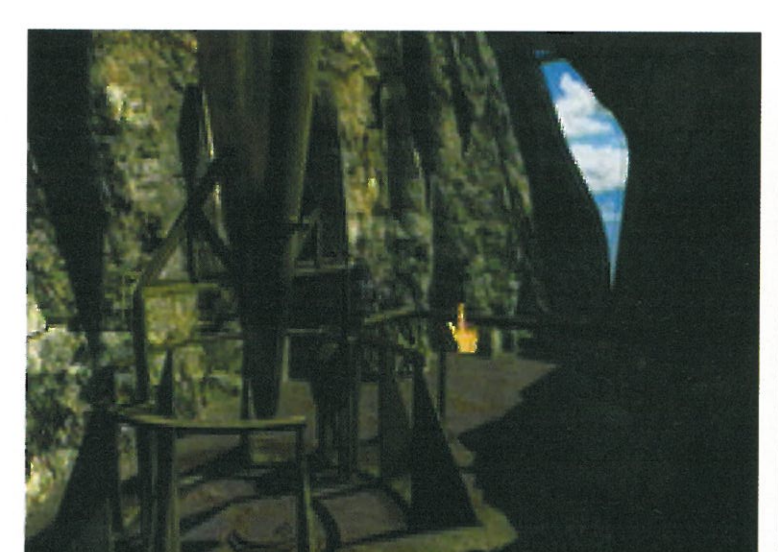




Claroscuro. Una figura con barba aparece en escena y nos cuenta una historia. La calidad visual es absolutamente fantástica.

Un Jugador | Tarjeta de memoria Compatible | Mouse Compatible

EDITOR	New Software Center	FABRICANTE	Cyan
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	11.990 pesetas	GÉNERO	Aventura gráfica



Riven, secuela de Myst, habla de los personajes de la aventura previa y reanuda su historia. La acción es bastante estática, pero hay puzzles a carretadas.



Las islas del fin del mundo

Visita con nosotros hasta el último rincón del archipiélago de *Riven*. Tienes una misión que cumplir...

La isla del generador

El principio no puede ser más desolador: te encuentras metido en una jaula y, desde el exterior, un hombrecillo te soltará un bonito rollo en lengua desconocida. Encima, el tipejo se apoderará del Libro Prisión, un objeto de vital importancia para atrapar al malvado Ghen. No te preocupes, cuando el individuo se largue, la jaula se abrirá y podrás iniciar tu andadura por Riven. El consejo: ve a la derecha.

La isla del bosque

Tras tu primer contacto con la isla del generador, un teletransportador te conducirá a este escenario. Aquí visitarás el primer poblado de Riven. No te sorprendas si sus habitantes huyen de ti despavoridos. En esta isla podrás conducir un submarino: alucinarás con las animaciones de los bichos marinos. El consejo: dírigete sin vacilar a la gruta una vez abandones la estación de llegada a esta isla.

Isla experimental

Éste es el cuartel general donde Ghen realiza sus experimentos. Te verás metido en tuberías en más de una ocasión, pero no pretendas ejercer de fontanero. Si encuentras un libro encima de un pupitre, apunta todos los códigos que figuran en él. El consejo: al final de la primera pasarela, coloca la palanca hacia la tubería de en medio.

Isla del mapa

Tendrás ocasión de apreciar un mapa de las islas Riven. Tendrás tu primer contacto con Ghen, que escapará de ti. Descenderás de nuevo al fondo de un lago con otro artilugio submarino. El viaje te descubrirá la celda en la que se halla Catherine. El consejo: cuando hayas atravesado el conjunto de piedras megalíticas, entra en la gruta y busca a tu izquierda el botón que activa el ascensor.

Tay

Este principio también es ingrato: tu segundo contacto con un poblado no puede ir peor. Sus habitantes te atacarán y te llevarán preso. Cuando despiertas, uno de los rebeldes parece querer ayudarte. La carta y el libro que te ofrecerá son claves. El consejo: utiliza el libro conector para regresar a la sala de piedras.

La era 233

Te encuentras en territorio de Ghen, y en este escenario tendrás tu primer enfrentamiento directo con el villano. Tu objetivo es encarcelar a Ghen e investigar en sus aposentos. El consejo: en la mesilla de noche de Ghen encontrarás un libro y una esfera; es importante que recuerdes los sonidos que emite este aparatejo.

La isla de Catherine

Te encuentras cerca del final. Debes cruzar estas mazmorras y liberar a la mujer de Artus. En esta fase emplearás tu memoria musical. Pero una vez liberada Catherine, aún tienes camino por delante...

cos que dan cuerpo a esta aventura son impresionantes por su inmensidad y por su exquisitez, y podemos asegurarte que no tienen precedentes en PlayStation. Con la adición de músicas preciosistas y de efectos de sonido increíbles, *Riven* resulta en una de las experiencias sensoriales más completas que pueden vivirse en la actualidad a través de un humilde pad.

Quizás un punto impide que *Riven* se configure como representante absoluto de la perfección: su desarrollo. El argumento es abrumador, y sin embargo, el mecanismo y la dificultad que encierra el título juegan en su contra. La carga de ciertas secuencias puede mortificar al más paciente de los mortales. No son suficientes los elementos de interacción. La dificultad de los puzzles puede incentivar el orgullo de los más obstinados, pero en el peor de los casos puede conducir a otros a la renuncia definitiva.

Riven es un título soberbio, tanto desde el punto de vista técnico como desde el argumental, pero también puede convertirse en atolladero para más de un jugador. Eso sí, si eres amante de los desafíos, no puedes pasar de largo ante tan completo y complejo cúmulo de aventuras. En sus resultados comerciales puede que se refleje la madurez del mercado PlayStation español.



Alternativas...

Broken Sword	9/10	
Broken Sword 2	9/10	PSM13
Discworld	7/10	
Discworld 2	7/10	PSM14

VEREDICTO

GRÁFICOS	Insuperables 10	ACCIÓN	Un pelo lenta 6
SONIDO	Una gozada 9	PRESENTACIÓN	El juego entero lo parece 7
ADICTIVIDAD	Para estrujarte el seso 8	ORIGINALIDAD	Buen argumento 8

Su ambientación y sus gráficos son una excelente excusa para amantes de los retos. Si fuera un poco más interactivo y más rápido sería perfecto.

8 sobre 10

Todo empezó (casi) con ***Super Street Fighter 2.*** **¡Ah, aquellas chicas hawaianas tan fibrosas [1-3], aquellas pantallas de inicio tan brutotas [4], aquellos escenarios estilo *Top Gun* [5, 6] ...! Como para llorar.**

Street Fighter Collection

Únete a Ken, Ryu, Sagat y sus colegas para celebrar el décimo aniversario de la serie de Capcom. Lástima que los festejos empiecen a desmadrarse un pelín...





Pocas series de videojuegos llegan a durar diez años. Pero *Street Fighter* y sus numerosas secuelas son más que un juego. Desde el arcade hasta el salón de casa, pasando por casi todas las plataformas, esta clásica serie de *beat 'em up* ha conseguido una audiencia masiva y fanática. **Ahora, *Street Fighter Collection* celebra el décimo aniversario de los «World Warriors» de Capcom.**

La venganza de Ryu contra Sagat empezó en 1987 con *Street Fighter.* A diferencia de los juegos de lucha actuales, con su multitud de botones y sus complejas manipulaciones de joystick, para manejar *Street Fighter* sólo eran necesarios un joystick y dos pads bastante grandes. El jugador desplazaba al guerrero escogido a través de la pantalla, y después presionaba los botones necesarios para acometer diferentes puñetazos y puntapiés. Cuanto más fuerte pulsabas el botón, más efectivo era el ataque.

La serie no se forjó hasta 1991, con la aparición de *Street Fighter 2: World Warriors.* **La mayor parte de las veces, cuando alguien dice «*Street Fighter*», se está refiriendo en realidad a «*Street Fighter 2*».** *Street Fighter Collection* se inicia con lo que supuso la primera mejora clara en el motor del juego original: *SSF2.* Contiene 16 personajes y aparecen por primera vez T-Hawk y Dee-Jay, junto con Fei-Long y Cammy. Cada luchador debía pelear contra los otros 15 para convertirse en el último guerrero superviviente. La acción era en 2-D, y los *sprites* corrían por un área de juego en *scroll.* Los cuatro botones frontales y los laterales L1 y R1 del joypad de PlayStation sirven para conseguir tres potencias de patada y puñetazo, y el ganador es quien consigue superar dos de los tres asaltos.

Pese a la edad, *SSF2* todavía resiste las comparaciones. Se trata de una conversión de arcade perfecta, y los *sprites* y movimientos se han adaptado bien a la consola gris. Es cierto que *SSF2* requiere una sutileza en el control del juego poco habitual en los actuales *beat 'em up*, que suelen ser, de entrada, más espectaculares. Los jugadores expertos no tardarán en llegar a una situación de tablas, que no podrá resolverse hasta que uno de

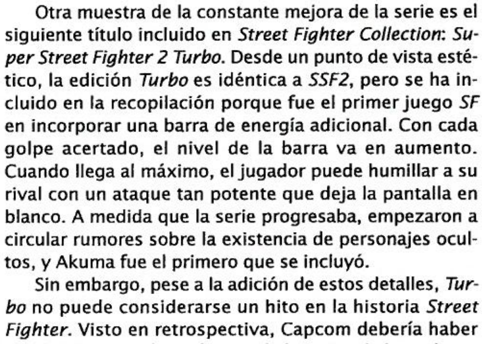
Dos Jugadores

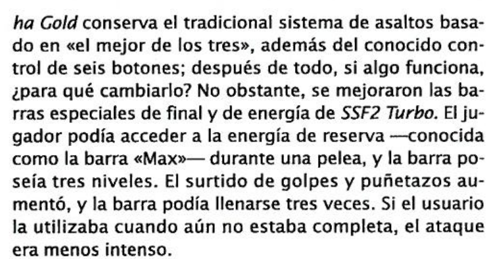
■ EDITOR	**Virgin**	■ FABRICANTE	**Capcom**
■ DISPONIBLE	**Mayo**	■ ORIGEN	**Japón**
■ PRECIO	**7.990 pesetas**	■ GÉNERO	***Beat 'em up***





Una patada, un puñetazo, un gancho directo al plexo solar... Un viajecito en el tiempo, por cortesía del magnífico *Street Fighter Alpha*. No está muy claro el gusto de Gen en cuanto a pijamas, pero, qué demonios, eran otros tiempos.





los dos cometa un error defensivo; algo que no se da, por ejemplo, en series como *Mortal Kombat*.

Otra muestra de la constante mejora de la serie es el siguiente título incluido en *Street Fighter Collection*: *Super Street Fighter 2 Turbo*. Desde un punto de vista estético, la edición *Turbo* es idéntica a *SSF2*, pero se ha incluido en la recopilación porque fue el primer juego *SF* en incorporar una barra de energía adicional. Con cada golpe acertado, el nivel de la barra va en aumento. Cuando llega al máximo, el jugador puede humillar a su rival con un ataque tan potente que deja la pantalla en blanco. A medida que la serie progresaba, empezaron a circular rumores sobre la existencia de personajes ocultos, y Akuma fue el primero que se incluyó.

Sin embargo, pese a la adición de estos detalles, *Turbo* no puede considerarse un hito en la historia *Street Fighter*. Visto en retrospectiva, Capcom debería haber tenido en cuenta los orígenes de la serie a la hora de seleccionar el tercer juego de la recopilación. La edición *Turbo* recoge los detalles que fueron agregándose a cada uno de los juegos arcade, pero también explica la decepción de los aficionados, que esperaban grandes cambios y tuvieron que conformarse con unos cuantos personajes nuevos sin importancia.

Tras la edición *Turbo*, la línea *Street Fighter* permaneció sin cambios hasta el advenimiento de *Street Fighter Alpha*. Daba un amplio repaso a todos los aspectos del juego, y los cambios más notables se perfilaron en los gráficos y en el elenco de los personajes. Los *sprites* se convirtieron en imágenes mucho más grandes, al estilo manga, y muchos de los protagonistas anteriores se vieron sustituidos por una nueva banda de guerreros.

El último juego de *SFC* es *Street Fighter Alpha Gold*, una completa puesta al día del motor de *SFA*. De los dos equipos de personajes originales de *SF2*, sólo sobreviven Ken, Ryu, Sagat y M. Bison, y cada personaje exhibe un nuevo arsenal de ataques, además de las patadas y las bolas de fuego propias de versiones anteriores. *Alpha Gold* conserva el tradicional sistema de asaltos basado en «el mejor de los tres», además del conocido control de seis botones; después de todo, si algo funciona, ¿para qué cambiarlo? No obstante, se mejoraron las barras especiales de final y de energía de *SSF2 Turbo*. El jugador podía acceder a la energía de reserva —conocida como la barra «Max»— durante una pelea, y la barra poseía tres niveles. El surtido de golpes y puñetazos aumentó, y la barra podía llenarse tres veces. Si el usuario la utilizaba cuando aún no estaba completa, el ataque era menos intenso.

Por otra parte, era interesante conseguir un ataque Max a plena potencia. Con un manejo hábil del pad y pulsando cantidad de botones era posible propinar una buena ráfaga de puñetazos y mamporros. Aparte de esto, *Alpha Gold* incluye todos los modos de torneo y todas las opciones que puedas desear. El resultado es la cumbre de las versiones para consola de la serie *SF*, y es, sin duda, el mejor juego de la presente recopilación. Es rápido, es difícil, y es mucho más fluido que los otros dos: posiblemente, el mejor *beat 'em up* en 2-D. Sin exagerar.

Si bien no se trata de la antología definitiva de la saga *SF*, *Street Fighter Collection* reúne lo mejor de los juegos *SF*, y, con gran sensatez, deja de lado las versiones menos conseguidas. En ocasiones, las recopilaciones se remontan demasiado atrás en la historia de los videojuegos, pero *SF Collection* se ha concentrado en una época en la que el *beat 'em up* era el rey. Contemplando estos tres títulos básicos, se comprende por qué los usuarios de arcade llevan a los World Warriors en el corazón. Una recopilación más equilibrada quizá habría dejado de lado *SSF2 Turbo* en favor de alguna versión más antigua; pero, objeciones aparte, *Street Fighter Collection* es imprescindible para cualquier auténtico aficionado a los *beat 'em up*.





***Super Street Fighter 2 Turbo* y aquella bomba humana llamada Ryu. Fei Long, te has pasado, chico.**

Alternativas...

Tekken 2	10/10	
Marvel Super Heroes	8/10	PSM14
Bushido Blade	8/10	PSM14
Darkstalkers	7/10	PSM1

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Como un arcade 8**	■ ACCIÓN	**El mejor en 2-D 9**
■ SONIDO	**Gruñidos, porrazos etc... 7**	■ PRESENTACIÓN	**Espartana 3**
■ ADICTIVIDAD	**Buen reto 8**	■ ORIGINALIDAD	***¿Tres secuelas?* 3**

Los juegos *SF* se han convertido en clásicos por derecho propio, y la colección recopila una parte importante de la Historia de los videojuegos.

8 sobre 10



Skull Monkeys

Dreamworks abandona el molde poligonal y **recupera la arcilla** en este juego de plataformas en 2-D. **¿Experimento de éxito** o jugada obsoleta?











[1] De vez en cuando, Klayman se encontrará con objetos que puede desplazar. Por desgracia, no es el caso de esta enorme columna. [2] Abundan las plataformas móviles. [3-5] A medida que avances por *Skull Monkeys* tendrás el placer de asistir a distintas secuencias animadas entre niveles, todas exquisitas y bastante divertidas, en un sentido particular de la palabra.

El uso de figuras de plastilina para recrear personajes de videojuegos empezó con *Clay Fighter* de Interplay. Sin embargo, por lo general se considera que este método de animación no tiene un gran futuro, porque las imágenes renderizadas ofrecen una flexibilidad y una variedad de movimientos mucho mayores. **Pero de vez en cuando alguna compañía rescata el concepto, como sucede con *Skull Monkeys*.**

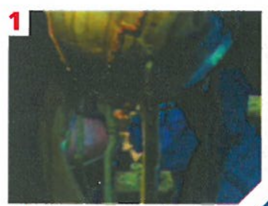


El equipo que ha desarrollado este título trabajó antes en *Earthworm Jim*, una apuesta firme por los 16 bits. El presente título le debe bastante a su predecesor: una jugabilidad rápida y vigorosa, un área de juego en 2-D y humor extravagante. El conjunto es más que correcto, pero, como ocurrió con *Earthworm Jim*, no parece que pueda pagar las tarifas mínimas de PlayStation. Los títulos de plataformas en 2-D con una buena jugabilidad siempre son bienvenidos, pero pocas veces aprovechan la capacidad gráfica de la consola, así que suelen pasar sin pena ni gloria. *Skull Monkeys* se desmarca de esta tendencia con imágenes impresionantes: el modelado y la animación de los personajes, el enemigo y los elementos de escenografía son para quitarse el sombrero. Nos abruma pensar la cantidad de trabajo que habrá sido necesario para crear este mundo de plastilina.

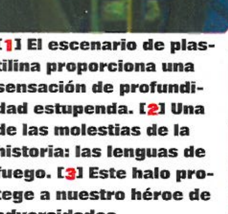
El personaje principal de la historia es Klayman («hombre de plastilina» en inglés), que ya protagonizaba una versión anterior del juego para PC; en esta versión, los monos-calavera que dan título al juego atacan el planeta natal de Klayman. El malvado Klogg es quien maneja a estos primates sin cerebro y, en el más puro estilo de las plataformas, la única manera de pararle los pies es atravesar los paisajes bidimensionales matando a todo el mundo y recopilando *bonus*. Por lo demás, se parece un montón a *Earthworm Jim*. Avanzar por el juego está chupado. Para controlar al protagonista tienes que

El modelado y la animación de los personajes, el enemigo y los elementos de escenografía son para quitarse el sombrero









[1] El escenario de plastilina proporciona una sensación de profundidad estupenda. [2] Una de las molestias de la historia: las lenguas de fuego. [3] Este halo protege a nuestro héroe de adversidades.





EDITOR	Electronic Arts	FABRICANTE	Dreamworks
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Plataformas en 2-D




[1] Las ventosidades clónicas son muy útiles para explorar las zonas complejas del juego. [2] Una de las pelotitas anaranjadas. Parece divertido, pero es lo único que harás la mayor parte del tiempo. Zzzzz... [3] ¡Este macaco te está echando su calavera!

correr y saltar mientras esquivas a los monos: tocarlos es muy peligroso, pero si saltas sobre ellos explotan de maravilla. A medida que avanza el juego aparecen nuevos tipos de simios y peligros diferentes. **Unas descomunales tuberías escupen llamaradas terribles, mientras monstruos voladores y monos electrificados (¡o con extremidades de quita y pon!) patrullan las pantallas.** Bueno, los jugadores familiarizados con *Earthworm Jim* no tendrán problemas para salvar los obstáculos que *Skull Monkeys* les presenta.

Aparte de las figuras de plastilina, *Skull Monkeys* pone en juego otros recursos típicos de las plataformas. Si reúnes 100 de las esferas que hay repartidas por el área de juego, obtendrás una vida extra para Klayman. Otro ejemplo: los puntos de reinicio se conservan como marcadores de mitad de nivel, y los *bonus* extra significan más defensas para el protagonista.

De vez en cuando, Klayman tropieza con iconos que equilibran las cosas. Los pájaros rastreadores se convierten en misiles que puedes disparar contra monos especialmente agresivos, y el humor extravagante que mencionábamos antes se refleja en un truco de dudoso gusto: si Klayman se hace con un icono determinado, consigue, *tirándose un pedo*, crear un clon gaseoso de sí mismo, un colaborador maloliente que puedes enviar de exploración a las zonas peligrosas. También encontrarás zonas que te transportarán a niveles extra de aspecto setentero.

Skull Monkeys tiene poco que reprochar. Es un juego ingenioso y es probable que constituya un buen escaparate para la técnica de animación con plastilina, tan poco conocida. Está a la altura de *Earthworm Jim*, y es tan fácil de aprender y de jugar como él. Claro, que quizá esto forma parte de sus inconvenientes. Los juegos de aprendizaje fácil pueden resultar repetitivos, y *Skull Monkeys* no es una excepción. Recorrer más de 100 plataformas es bastante entretenido al principio, pero a la larga *SM* acusa la falta de variedad. *Skull Monkeys* es un buen juego de plataformas en 2-D, pero en contenido y grado de dificultad no es lo mejor que PlayStation puede conseguir, y desde luego no te ofrecerá nada nuevo en términos de jugabilidad.




[1] Coleccionar bolitas de plastilina. Diversión inocente que acaba por cansar al más contumaz. [2] Cada vez que aparece algo nuevo, surge una señal que explica de qué se trata.

Alternativas...

Abe's Oddysee	9/10	PSM11
Pandemonium	9/10	PSM2
Mickey's Wild Adventure	7/10	
Earthworm Jim 2	8/10	

VEREDICTO

GRÁFICOS	Geniales pero oscuros 8	ACCIÓN	Rápida pero esquemática 6
SONIDO	Surrealista como el juego 7	PRESENTACIÓN	Cargada de opciones 8
ADICTIVIDAD	Reiterativa a la larga 6	ORIGINALIDAD	De la vieja escuela 6

Tras una fachada impresionante se esconde un juego de plataformas en 2-D cuidado y jugable. El intento es interesante, pero a la larga se hace reiterativo.

7 sobre 10

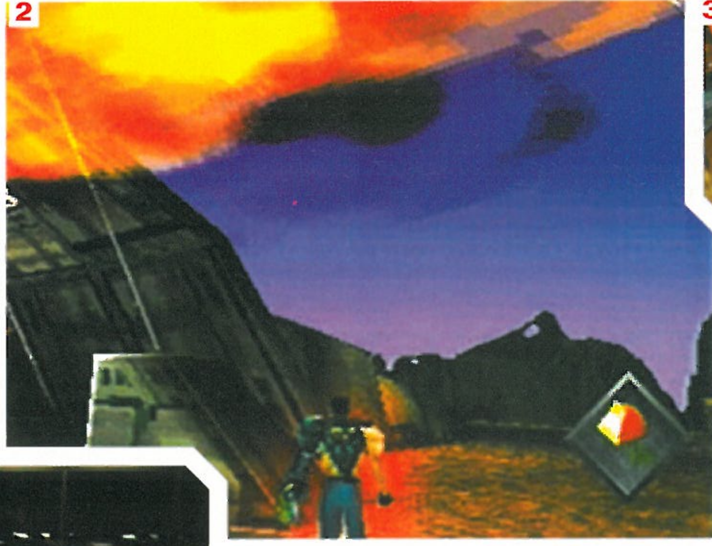


ONE

Armas, helicópteros, mini tanques, trenes, más armas... *ONE* parece reunir todo lo necesario para que nuestra consola salte por los aires...

[1] El héroe —lo llamaremos Pepe, por decir algo— hace de las suyas. [2] Después de ejecutar una inteligente maniobra de despiste, Pepe consigue que un helicóptero de combate caiga y abra un buen agujero en el complejo enemigo. [3] ¡Catacraaaac! [4] Un tipo llamado Pepe a un arma pegado... [5] En el laboratorio la acción sigue una mezcla de disparos y plataformas. Es la parte en la que el protagonista tiene que lucirse a base de tiros. [6] Pepe revienta una puerta y descubre una lanzadera de misiles jugando al escondite. [7] Un enorme aerodeslizador ataca a nuestro héroe.

1

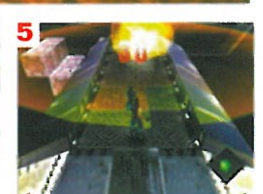

2


3

4

7


6

5


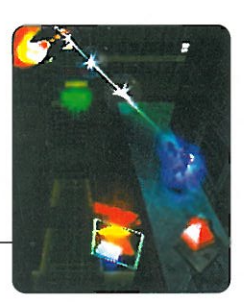
Esto es *ONE*, o mejor dicho «the ONE», o sea, el único, el único individuo al que controlas, uno que actúa solito contra todos los demás. Sea quien sea, debe caerle mal a todo el mundo, a juzgar por la munición que emplean para borrarle del mapa. *ONE* es un *shoot 'em up* en 3-D de los que lleva por lema «dispara primero, pregunta después». La acción es implacable, desenfrenada y, a excepción de algunas partes complicadas, divertida a rabiar.

La historia empieza (como tantas otras de este tipo) cuando el protagonista recobra la conciencia. Sorpresa: le han injertado un enorme artilugio metálico en el brazo izquierdo y le han implantado una luz roja en el pecho. No recuerda nada y no sabe dónde está.

El jugador avanza de un modo bastante lineal y sólo tiene que pulverizar todo lo que encuentre a su paso

Observamos a nuestro protagonista desde arriba, más o menos, aunque la cámara se desplaza en función del escenario. El jugador avanza de un modo bastante lineal —de hecho, la trayectoria es muy obvia en la mayor parte del juego— y sólo tiene que pulverizar todo lo que encuentre a su paso.

Está armado (en el sentido estricto de la palabra) con un trasto colosal que le han atornillado al brazo. Dispara y corre cuando accionas la X mientras lo diriges con el pad. **Cuando necesitas un tiro certero, le detienes presionando Triángulo sin soltar.** Esto permite dirigir sus disparos con mayor precisión con el pad, aunque acertar objetivos lejanos continúa siendo cuestión de suerte.



Si tienes los enemigos a un palmo de tus narices, o si simplemente no estás dispuesto a desperdiciar munición, puedes darles una paliza con sólo pulsar Círculo: nuestro chico repartirá mamporros con brazos y piernas. No es que sea el método más sutil de la historia, pero no veas lo eficaz que resulta.

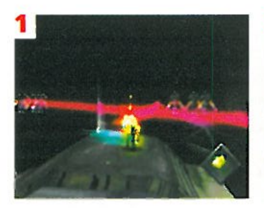
Los saltos se consiguen mediante el Cuadrado y, si los quieres extra largos, basta con que vuelvas a pulsar Cuadrado cuando estés en el punto más alto del brinco que estés dando en ese momento. Así conseguirás una vuelta de campana, permanecer más tiempo en el aire y recorrer más terreno o, la mayoría de las veces, saltar





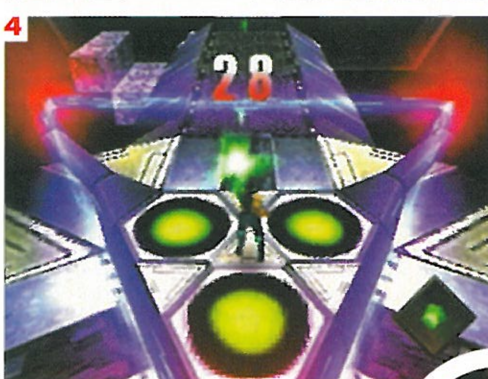


■ EDITOR	**Proein**	■ FABIRCANTE	**Visual Concepts**
■ DISPONIBLE	**Abril**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ PRECIO	**N/D**	■ GÉNERO	***Shoot 'em up* en 3-D**

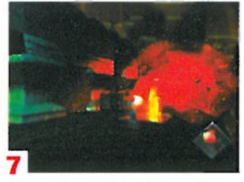
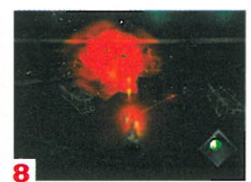




[1] Un grupo de malvados a bordo de sus armatostes lanzan pringue lila. Asqueroso. [2] La plataforma que tanto rebota en el nivel del laboratorio. [3] La primera vez que Pepe acciona su brazo armado. [4] El quinto nivel tiene una cuenta atrás... [5] Plataformas que se vienen abajo: muy bonitas, pero la tira de difíciles de superar. [6] Pepe se ha puesto azul, lo que significa que está un pelín enfadado. [7] Objetivo en llamas. En *ONE* encuentras muchas escenas de este tipo. [8] Ahora Pepe se ha puesto rojo, lo que indica que está metido en un apuro.

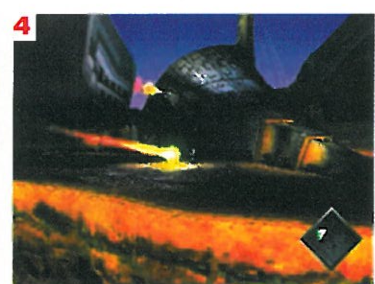


por encima de abismos. Ahora bien, ésta es la parte extraña del juego. Al principio, nuestro héroe dispara ridículas burbujitas de energía que adquieren más fuerza a medida que elimina soldados, rocas, carros de combate, helicópteros, torretas y alguna que otra máquina expendedora (!). Lo extraño es que, conforme aumenta el cómputo de cadáveres, el señor ONE se enfurece más y más. No sabemos qué le habrán hecho al pobre en el quirófano, pero su rabia crece por momentos, y cuanto más iracundo está, más fuerza tiene. **Su rabiómetro —una bola poligonal latente situada en una esquina de la pantalla— termina por volverse roja y parpadea sin parar.** Cuando suceda esto, dale al Círculo y verás que, en lugar de golpear, libera una bola de energía de plasma azul que acaba con todo bicho viviente. Lo mismo puede decirse de los controles. El principio del juego es bastante divertido: nuestro llanero solitario —que acaba de despertarse de la operación en la que le injertan el pistolón en el brazo— **se ve atacado por unos helicópteros de asalto descomunales que le rocían con una lluvia de balas y misiles.** Para colmo de males, los helicópteros no sufren ni un rasguño con sus tiros de pacotilla, así que no tiene más remedio que correr para salvar el pellejo mientras el edificio se desmorona a su alrededor.


Para no ser más que el principio, la cosa es bastante complicada (más que otras que encontramos después), y dominar la situación requiere algo de tiempo. La dirección en la que tienes que guiar el pad cambia a medida que gira la perspectiva de la cámara, y es habitual salirse del camino y caer en los abismos que hay por ahí sueltos. Además, los misiles dejan unos cráteres en el suelo que dan pena, ideales para que los despis-

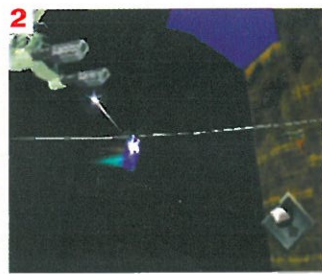




[1] Un helicóptero de combate menos. [2] Y otro menos. [3] Ah, ésta es una parte de las buenas. El nivel cuatro empieza en una zona subterránea y hay rayos láser y trenes. [4] ¿Sabes ya cómo se consigue que un helicóptero haga un boquete en el complejo enemigo? Pues así es como se ve desde el punto de mira del helicóptero.









[1] Hacia el final del extenso tercer nivel, nuestro héroe tiene que descender por un cable al tiempo que dispara contra el enemigo. [2] Más aerodeslizadores. [3] Y más helicópteros de combate.

Si tuviese otros cinco niveles de tamaño parecido, estaríamos hablando de uno de los mejores juegos de disparos de PSX

tados se rompan la crisma. Con práctica y una buena dosis de improperios, los de *PSM* superamos esta parte y entramos en una sala mucho más divertida: sólo teníamos que disparar y disparar contra miles de soldados enemigos. Esto marca la tónica del resto del juego, porque la acción se limita a correr, saltar y pegar tiros. Se suceden varias escenas en una aeronave suspendida en el aire, en otra te enfrentas a un par de helicópteros de combate y otra transcurre en el tejado de un tren en marcha.

Lo que ofrece este juego es una mezcla innovadora de muchos elementos extraídos de *Pandemonium*, *Tomb Raider*, *Contra* (o *Probotector*) y la parte de disparos en tercera persona de *Die Hard Trilogy*. Desde el punto de vista gráfico, *ONE* es un ganador nato, con sus efectos, sus innumerables detalles y sus escenarios de excepción. Además, cuenta con un sistema denominado «corriente asincrónica» que permite a la consola cargar grandes cantidades de datos gráficos sin que apenas se note. El resultado es un conjunto de extensos y estupendos niveles. No obstante, la estructura de juego tiene un problema: es demasiado breve. Cuando juegas en el nivel de dificultad «Fácil», sólo necesitas un par de tardes para llegar al quinto —y último— nivel.

Es cierto que el juego es muy entretenido —sobre todo el segundo y tercer nivel, son fabulosos— y, por supuesto, quedan los modos «Normal» y «Difícil». Pero la cruda realidad es que al juego le falta... juego. Si tuviese otros cinco niveles de tamaño parecido, estaríamos hablando de uno de los mejores juegos de disparos nunca vistos en PlayStation. Pero tal como está *ONE* es un título de vida corta. Pena.







He aquí una selección de increíbles fotogramas extraídos de *ONE* en los que puede admirarse la cantidad de explosiones y efectos de luz que ofrece. Puede que *ONE* no sea el juego más largo de todos los tiempos, pero sin duda es uno de los mejores en el aspecto gráfico.

Alternativas...

Die Hard Trilogy	8/10	
Reloaded	7/10	PSM3
Contra: Legacy Of War	4/10	PSM3

VEREDICTO

GRÁFICOS	3-D y animación geniales	8	ACCIÓN	¡Disparos!	7
SONIDO	Melodías apropiadas	7	PRESENTACIÓN	Opciones limitadas	6
ADICTIVIDAD	Demasiado breve	4	ORIGINALIDAD	Viejas ideas renovadas	7

Un *shoot 'em up* frenético y emocionante que te hace reflexionar, con toques fabulosos y unos gráficos de maravilla. Lástima que dure tan poco.



sobre 10

¡Suscríbete!

a *PlayStation Magazine* y participa en el sorteo de 5 paquetes compuestos por:

PlayStation Magazine 16

Deseo suscribirme a PlayStation Magazine por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono ....

Forma de pago

- ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.º: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...

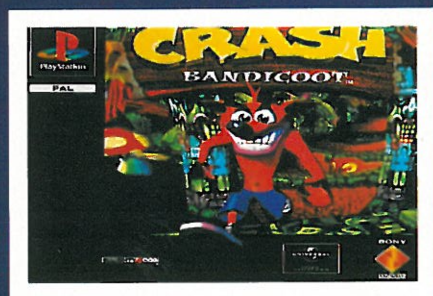
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorte por aquí

Un juego completo de *Porsche Challenge* más un juego completo de *Crash Bandicoot*

Sorteo el 1 de julio de 1998





Ganadores de un juego completo de *Spice World* y una funda oficial de Sony PlayStation:

- **Daniel Cobo González** (Málaga)
- **Gonzalo Brito Olmedo** (Las Palmas de Gran Canaria)
- **José A. Petrel Grima** (Alicante)
- **Roger Oriol Castellví** (Castellón)
- **Mª Enriqueta Papasseit Compte** (Tarragona)

Ganadores de un juego completo de *Soul Blade* y un Arcade Stick Namco:

- **Silvia Hernández Guerrero** (Valencia)
- **Diego Fernández Ramírez** (Madrid)
- **Juan María Pérez Jiménez** (Madrid)
- **Francisco Luis Fernández Fernández** (Almería)
- **José Joaquín García Ruiz** (Valencia)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones S.A. C/Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74

Toda la HISTORIA *PSM* a tu alcance...

¿Tienes inquietudes arqueológicas? ¿Sientes nostalgia crónica? ¿Te interesa la antropología? No sufras más. A partir de ahora puedes hacerte con aquel número estupendo de *PSM* que se te escapó por razones ajenas a tu voluntad y que necesitas desesperadamente para que tu vida cobre sentido de nuevo.



CD 6: ***Exhumed, Smash Court Tennis, Tenka, Spider*** **(demos jugables)**



CD 7: ***Micro Machines V3, Monster Trucks, Porsche Challenge, Excalibur 2555 AD*** **(demos jugables)**



CD 8: ***Rage Racer, Agent Armstrong, Speedster, Little Big Adventure*** **(demos jugables)**



CD 9: ***Riot, Jonah Lomu Rugby, Rayman, Fade to Black*** **(demos jugables)**



CD 10: ***Overboard!, Rally Cross, Actua Golf 2, Kurushi*** **(demos jugables)**



CD 11: ***Formula 1 '97, Rapid Racer, Nightmare Creatures, Fantastic Four*** **(demos jugables)**



CD 12: ***Croc, PaRappa the Rapper, Test Drive 4, Abe's Oddyssee*** **(demos jugables)**



CD 13: ***Tomb Raider 2, Ace Combat 2, Broken Sword 2, Colony Wars, Machine Hunter*** **(demos jugables)**



CD 14: ***Crash Bandicoot 2, TOCA, G-Police, Felony 11-79, Shadow Master, Hercules*** **(demos jugables)**



CD 15: ***Grand Theft Auto, Pandemonium 2, Power Soccer 2, Courier Crisis y Frogger*** **(demos jugables)**

Recorte por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., c/ Monestir, 23, 08034 - BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐ (caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:



El índice de juegos de este mes cubre una miríada de tácticas de juego ocultas, entre ellas, maniobras para *Ace Combat 2, Nightmare Creatures, Rapid Racer, Doom...*

ACE COMBAT 2

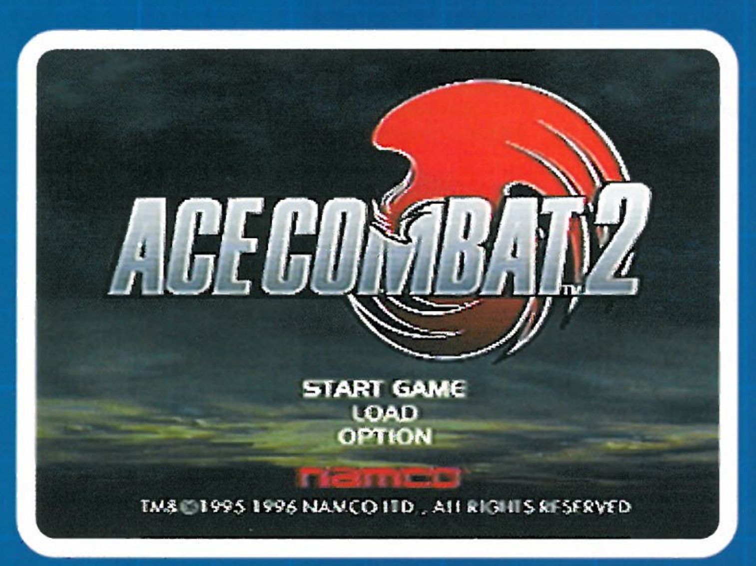
Sonido
Completa el juego con un ránking superior al de *First Lieutenant* y aparecerá en el menú una opción para seleccionar el modo *Music Player*. Podrás escuchar cualquiera de las 28 pistas del disco. Pulsa L1 o L2 para ir a la siguiente canción, R1 o R2 para ir a la canción anterior, Círculo para seleccionar una canción, Select para la pantalla y Cuadrado, Triángulo o X para salir.

Todas las misiones
Completa la misión *Kingpin* y podrás acceder desde el menú principal a una opción que te permitirá jugar a cualquier misión.

Todos los aviones
Si completas el juego con el rango de General podrás acceder a una opción que permite visualizar todos los aviones.

Plano fijo
Pulsa y mantén apretado Cuadrado durante la repetición y se fijará el ángulo de cámara.

Nuevo mapa de misiones
Selecciona la opción *Mission* en la pantalla de selección de misiones y presiona Select. Entonces podrás seleccionar tres nuevos puntos de vista.



DARK FORCES

Menú de trucos
Pulsa Izquierda, Círculo, X, Derecha, Círculo, X, Abajo, Círculo, X durante el juego para activar un menú de trucos con las siguientes opciones:

Invencible – Sin daños
Coords – Indica la posición en que te encuentras
Palmode – Cambia de NTSC a PAL (ojo, porque esto fríe las máquinas NTSC)
Supermap – Visualizarás todo el mapa del nivel en que te encuentres
Maxout – Todas las armas y municiones
Pogo – Permite alcanzar las localizaciones previamente inaccesibles
Ponder – Desconecta la inteligencia artificial
Gamewon – Te lleva al siguiente nivel

Selección de nivel
Introduce el password **P3NDLDQNY2** para acceder a todos los niveles anteriores.

Misión	Password
2	**09VCJGG7WM**
3	**18WBDP7RMN**
4	**885BVHMCQ8**
5	**!32ZNJQHT3**
6	**GV8KF!G6KL**
7	**3X8MJ47R3X**
8	**LMZRK4!R3D**
9	**BR2WYK2CQJ**
10	**00GBNLJ4GO**
11	**T2GDTJG5JT**
12	**H2DCTKH40S**
13	**PPYRQP58LD**
14	**RT2W121V7J**

DOOM

Todos los mapas
Triángulo, Triángulo, L2, R2, L2, R2, R1, Cuadrado

Todos los mapas y objetos
Triángulo, Triángulo, L2, R2, L2, R2, R1, Círculo

Todas las armas y munición
X, Triángulo, L1, Arriba, Abajo, R2, Izquierda, Izquierda

Invulnerabilidad
Abajo, L2, Cuadrado, R1, Derecha, L1, Izquierda, Círculo

Visión rayos X
L1, R2, L2, R1, Derecha, Triángulo, X, Derecha



ERBE SOFTWARE PRESENTA

El mejor antídoto contra el aburrimiento: destruir en masa

Tan simple de jugar, y tan divertido, que no te lo podrás creer

MASS® DESTRUCTION



BMG INTERACTIVE

A destruir

que son dos días



El arcade 3D más espectacular del año...

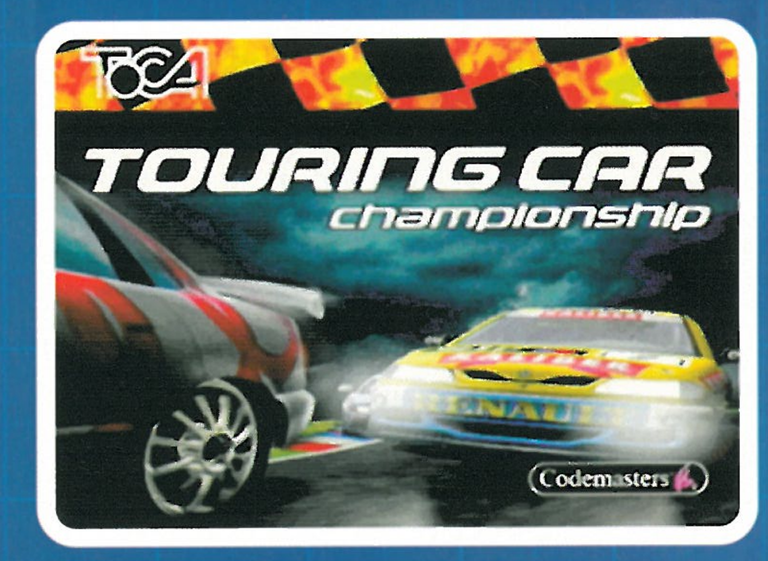
Mapeado de texturas, efectos de luz y toda la diversión de los shoot'em up...

MACHINE HUNTER™



ERBE

Distribuye: ERBE Software S.A. Juan Ignacio Luca de Tena. 15. 28027 Madrid · Tlf.: (91) 393 88 00 · Fax: (91) 742 66 31 · Servicio técnico: (91) 320 90 01



TOCA : TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Modo Trucos
Introduce cualquiera de los siguientes nombres como si fueran jugadores para activar el truco correspondiente. Deberías oír una voz anunciándote que el truco está activado.

Desactivar Detección de colisión
CMNOHITS

Modo Noche
CMSTARS

Pista Volcánica
CMDISCO

Vista de Pájaro
CMCOPTER

Fondo de dibujos animados
CMTOON

Fondo con cielo estrellado
CMSTARS

Coches bonus
CMGARAGE

Modo kart
CMCHUN

Baja Gravedad
CMLOGRAV

Lluvia hacia el cielo
CMRAINUP

Modo Rápido
XBOOSTME

Vista panorámica
CMMICRO



NIGHTMARE CREATURES

Ignatius

Códigos de nivel

2 Triángulo, Círculo, Triángulo, Izquierda, Triángulo, Cuadrado, X, Cuadrado
3 Triángulo, X, Círculo, Triángulo, Triángulo, Abajo, Cuadrado, Arriba
4 Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Izquierda, Triángulo, Abajo, Arriba, Cuadrado
5 Triángulo, Arriba, Triángulo, Abajo, Abajo, X
6 Triángulo, Abajo, Triángulo, X, Triángulo, Abajo, Izquierda, Círculo
7 Triángulo, Izquierda, Triángulo, X, Triángulo, Izquierda, Triángulo, Círculo
8 Triángulo, Derecha, Triángulo, X, Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo
9 Círculo, Triángulo, Triángulo, X, Círculo, Círculo, Cuadrado, X
10 Círculo, Círculo, Triángulo, Derecha, Triángulo, Arriba, Abajo, Abajo
11 Círculo, X, Triángulo, Derecha, Triángulo, Abajo, Izquierda, Abajo
12 Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Arriba, Triángulo, Cuadrado
13 Círculo, Arriba, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Círculo, Cuadrado
14 Círculo, Abajo, Triángulo, Derecha, Triángulo, Círculo, X, Abajo
15 Círculo, Izquierda, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado
16 Círculo, Derecha, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Arriba, Cuadrado
17 X, Triángulo, X, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Abajo, Arriba
18 X, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo, Arriba, Izquierda, Arriba
19 X, X, X, Cuadrado, Círculo, Abajo, Círculo, Abajo
20 X, Cuadrado, X, Cuadrado, Círculo, Izquierda, X, Abajo

Nadia

Códigos de niveles
2 Arriba, Círculo, Triángulo, Izquierda, Triángulo, Cuadrado, X, Cuadrado







¿De verdad piensas que puedes jugar conmigo otra vez?



"Tomb Raider es una obra maestra" *Hobby Consolas*

¿Quién puede resistirse a Lara Croft en la colección Platinum a 4.990 ptas.?













C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com







3 Arriba, X, Triángulo, Arriba, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, X
4 Arriba, Cuadrado, Triángulo, Arriba, Triángulo, Arriba, Arriba, X
5 Arriba, Arriba, Triángulo, Arriba, Triángulo, Abajo, Abajo, X
6 Arriba, Abajo, Triángulo, Arriba, Triángulo, Izquierda, Izquierda, X
7 Arriba, Izquierda, Triángulo, Arriba, Triángulo, Triángulo, Triángulo, X
8 Arriba, Derecha, Triángulo, X, Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo
9 Abajo, Triángulo, X, X, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado
10 Abajo, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Abajo, Arriba
11 Abajo, X, X, Cuadrado, Triángulo, Arriba, Izquierda, Arriba
12 Abajo, Cuadrado, X, Cuadrado, Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba
13 Abajo, Arriba, X, Cuadrado, Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba
14 Abajo, Abajo, X, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, X, Arriba
15 Abajo, Izquierda, X, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Arriba
16 Abajo, Derecha, X, Cuadrado, Triángulo, X, Arriba, Arriba
17 Izquierda, Triángulo, X, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Abajo, Arriba
18 Izquierda, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo, Arriba, Derecha, Arriba
19 Izquierda, X, X, Cuadrado, Círculo, Abajo, Círculo, Abajo
20 Izquierda, Cuadrado, X, Cuadrado, Círculo, Izquierda, X, Abajo

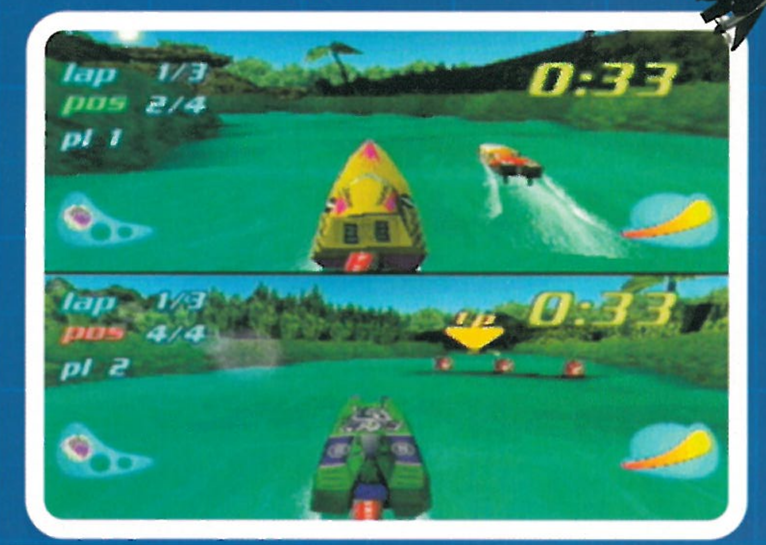


RAPID RACER

Lanchas Extra
Introduce _BOA como si fuera el nombre de un jugador.

Modo Pato
Introduce _QAK como si fuera el nombre de un jugador.

Modo Huracán
Introduce HURR como si fuera el nombre de un jugador.





Todas las carreras diurnas
Introduce _DAY como si fuera el nombre de un jugador.

Compite en una carrera diurna determinada
Introduce D_# # como si fuera el nombre de un jugador.

Todas las carreras nocturnas
Introduce _NIT como si fuera el nombre de un jugador.

Compite en una carrera nocturna específica
Introduce N_# # como si fuera el nombre de un jugador.

Todas las carreras espejo
Introduce RRIM como si fuera el nombre de un jugador.

Compite en una determinada carrera espejo
Introduce M_# # como si fuera el nombre de un jugador.

Gana las carreras siempre
Introduce WINR como si fuera el nombre de un jugador.

ATENCIÓN: «_» indica dejar un espacio y «# #» corresponde al número de la carrera deseada.

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Para acceder a todos los niveles (incluida la isla secreta), introduce: Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha.

Invencible
Pulsa Abajo en la pantalla de título para ser invencible durante todo el juego.

Selección de nivel
Introduce el siguiente password: ULDLRLDULRRDRRU.

Súper Password
Introduce LLLLDRRLLDRDLUR para situarte al final de nivel de Hidden Island 5-B con todos los secretos.

Línea Sony Platinum















AHORA A UN PRECIO SUPER ESPECIAL

3.490 PTAS CADA UNO



Ven a comprar tus juegos favoritos a Centro MAIL

ALAVA
Vitoria-Gasteiz
C/[redacted]r, 9 ✆13 78 24

ALICANTE
Alicante C/[redacted] ✆514 39 98
Benidorm [redacted] los [redacted]nes. E[redacted] F[redacted]
Elche C. C[redacted]sto[redacted] ✆546 79 59

ALMERIA
Almería [redacted] ✆26 06 43

ASTURIAS
Gijón [redacted] 8 ✆534 37 19

BALEARES
Palma de M.
• C/[redacted] Dez[redacted] 11 [redacted] 72 00 71
• C.C. P[redacted] 54 [redacted] 40 55 73

BARCELONA
Barcelona
• C/[redacted]s, 97 ✆412 63 10
• C.C. [redacted] ✆486 00 64
• C/ S[redacted]ts, 17 ✆296 69 23
Badalona
• [redacted] ✆465 62 76
• C/ S[redacted] 464 46 97
Manresa C/[redacted]a, 11 [redacted] 872 10 94
Mataró C/ S[redacted], 13 ✆796 07 16
Sabadell [redacted] 24 [redacted] 713 61 16

BURGOS
Burgos C.C. [redacted] 7 ✆22 27 17

CORDOBA
Córdoba [redacted] 3 [redacted] 48 66 00

GERONA
Gerona C/[redacted] 147. [redacted] ✆22 47 29
Palamós C/ E[redacted] ✆60 16 65

GRANADA
Granada C/[redacted] 11 ✆26 69 54

GUIPUZCOA-SAN SEBASTIAN
San Sebastián [redacted] 23 [redacted] 44 56 60

HUESCA
Huesca [redacted] 2 [redacted] 23 04 04

JAEN
Jaén P[redacted] 7 ✆25 82 10

LA CORUÑA
La Coruña C/ [redacted]e, 1 [redacted] 14 31 11
Santiago de C. C/[redacted], 13 ✆59 92 88

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ [redacted] 3 ✆23 46 51
Las Palmas de GC [redacted]

LOGROÑO - LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ✆20 78 33

MADRID
Madrid
• C/ Mo[redacted] ✆522 49 79
• [redacted] 1 ✆527 82 25
• C.C La [redacted] T-038 [redacted] 378 22 22
Alcalá de Henares [redacted] 89 [redacted] 880 26 92
Alcobendas C/ La C[redacted] 15, L[redacted] 11 ✆652 03 87
Alcorcón C/ C[redacted] 47 ✆643 62 20
Las Rozas C.C. [redacted] 637 47 03
Móstoles [redacted] 8 ✆617 11 15
Torrejón de Ardoz C.C. P[redacted] C[redacted] 656 24 11

MALAGA
Málaga C/[redacted] 14 ✆261 52 92
Fuengirola Av. [redacted] 4 ✆246 38 00

MURCIA
Murcia C/[redacted]os de S[redacted] ✆29 47 04

NAVARRA
Pamplona
C/ P[redacted] A[redacted] 7 [redacted] 27 18 06

PONTEVEDRA
Vigo [redacted] 3 ✆22 09 39

SALAMANCA
Salamanca C/[redacted] 84 ✆26 16 81

SEGOVIA
Segovia C.C. [redacted] 2 [redacted] 4 - C/[redacted] 46 34 62

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-[redacted] 467 52 23

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/[redacted] 29 30 83

VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor B[redacted] 5 [redacted] 380 42 37
• C.C. El Sa[redacted] A - [redacted] 333 96 19

VALLADOLID
Valladolid C.C. [redacted] P° Z[redacted] 54-[redacted] 22 18 28

VIZCAYA
Bilbao P[redacted] A[redacted] 4 [redacted] 410 34 73
Las Arenas C/[redacted] 1 ✆464 97 03

ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 21 82 71
• C/ A[redacted]tonio S[redacted], 6 ✆ 976 53 61 56

ARGENTINA
Buenos Aires San [redacted] 525 ✆371 13 16

pídelos en el teléfono
902·17·18·19

o por Internet:
pedidos@centromail.es

Conéctate con nosotros: www.centromail.es

feedback, *PlayStation Magazine*, M.C. Ediciones, S.A., Paseo San Gervasio 16-20, entlo. 2ª esc. A. 08022 Barcelona



En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.

Estratega hasta la médula

Hola, amigos de *PlayStation Magazine*:
Soy un loco de la estrategia y me gustaría que me contestarais algunas dudas.
1. ¿Formará *Command & Conquer* parte de la serie Platinum?
2. ¿Podríais proporcionarme los passwords de *Red Alert*?
3. ¿Me compro el mando analógico?
4. ¿Para cuándo *Youngblood* y *ISS Pro 3*?
5. ¿Diseñará alguien un juego sobre los Backstreet Boys después de la movida *Spice World*? Bueno, ¡ojalá que no!
Javier Solé
(Molins de Rei)

1. Sí señor, *C&C* se unirá en septiembre a la lista Platinum.
2. Por esta vez pase, pero recuerda que estas preguntas deben ir dirigidas a nuestra sección de trucos. En fin. Aquí están.

SOVIÉTICOS	
Misión 2	**5R584IIWR**
Misión 3	**DVP0IIX7F**
Misión 4	**LZRJSFBH3**
Misión 5	**1P4Q7VAT3**
Misión 6	**XNLYID43F**
Misión 7	**KH8F6UB6P**
Misión 8	**T3BB7TDLW**
Misión 9	**LZ9N96998K**
Misión 10	**DV7WC3LRE**
Misión 11	**5RYB7KN98**
Misión 12	**LZU8265ZY**
Misión 13	**59EEWHYQT**
Misión 14	**081WKSCKW**
ALIADOS	
Misión 2	**LZ95EMPBB**
Misión 3	**BE2D93ASU**





Misión 4	**9BFD73QU**
Misión 5	**VM66XSCYO**
Misión 6	**BVX2QW5LV**
Misión 7	**LHD9CWV14**
Misión 8	**R2PH9KYB7**
Misión 9	**K1RDONDMJ**
Misión 10	**BI83IZVAM**
Misión 11	**X9FJHMFLD**
Misión 12	**5RNHTX307**
Misión 13	**D4IFL9Y73**
Misión 14	**9WT8EBTTZ**
Misión 15	**5RNHUTAW7**

3. Desde que franqueó las puertas de la redacción, hay pelea diaria para hacerse con el dichoso mando. No es para menos.
4. No tenemos fecha confirmada para *Youngblood*. Respecto a *ISS Pro 3*, ¿no te adelantas un poco a los acontecimientos? *ISS Pro 2* saldrá en España para PSX como muy pronto en mayo...
5. De momento, no hay peligro. No vayas tú dando ideas.

Un futuro programador

Soy un santanderino al que le vuelve loco la PlayStation (a mi novia también). Me encantaría poder crear mis propios juegos, y ya tengo algunas ideas. Ahí van mis preguntas:
1. ¿Cuánto cuesta el kit de desarrollo Net Yaroze? ¿Es fácil de conseguir? ¿Es difícil aprender a hacer juegos? ¿Se necesitan estudios previos?
2. ¿Cuándo y qué juegos saldrán este año en la gama Platinum? ¿Cuáles serán los más interesantes?
3. ¿Conocéis algún club PlayStation que esté especializado en juegos de rol, aventura gráfica o algo por el estilo? Si es así, me gustaría contactar con ellos.
4. ¿Podrías hacer un listado de los mejores juegos de rol y su precio aproximado?
David Sierra Campos
(Santander)

1. El precio actual del kit de desarrollo Net Yaroze es de 549.99 libras (unas 110.000 pesetas). Desde el 30 de enero Sony ofrece un descuento de 200 libras (unas 50.000 pesetas) para los 500 primeros que se agencien una Net Yaroze. Para conseguirla puedes llamar o escribir a Net Yaroze Team proporcionándoles tus datos. Te enviarán un dossier con información y una hoja de solicitud. Si sigues interesado en el tema, lo único que deberás hacer es rellenar el formulario y enviar el importe a Sony. A los 20 días recibirás una carta en la que te confirmarán tu adquisición y te facilitarán la dirección ID Net Yaroze y la contraseña que te dará entrada a la sección exclusiva para miembros de la sede Web de Net Yaroze. También recibirás un número secreto de tarjeta, un número de identificación y a los pocos días el hardware y software Net Yaroze. Esta es la dirección:

The Net Yaroze Team
Yaroze Application
Waverley House 7-12 Noel Street
London W1Z 4HH
Gran Bretaña
También puedes llamar al 07- 44- 171 447 o pedir información vía e-mail: ps_yaroze@interactive.sony.com

Deberías tener nociones de programación. Piensa que el software que se utiliza para enviar los programas a tu Net Yaroze es un programa DOS (un sistema operativo basado en el texto). También puedes utilizar el sistema Codewarrior, basado en Windows 95: resulta algo más fácil, pero no conseguirás hacerlo más rápido ni mejor. Net Yaroze se distribuye con un compilador C (el lenguaje C es el más utilizado para la programación de juegos). En fin, si te ves con ánimos de enfrentarte a las compilaciones...



2. Aquí tienes algunos de los títulos que saldrán en Platinum los próximos meses. *Jungla de Cristal, Soviet Strike, Fade to Black, Road Rash, Resident Evil, MicroMachines V3, Tomb Raider, Ridge Racer Revolution, Destruction Derby 2, Wipeout 2097, Porsche Challenge, Crash Bandicoot, Soul Blade* y *Tekken 2*.
3. Pasamos la pelota al resto de lectores de *PSM*. Si conoces algún club PlayStation especializado en juegos de rol, ¡escribe!
4. Por supuesto, *Final Fantasy VII* (8.990 ptas.), pero también *Suikoden* (9.490 ptas.) y seguimos a la espera de *Alundra*. Las aventuras gráficas son más frecuentes para PSX, por lo menos hasta ahora, empezando por *Broken Sword (1-2), Discworld (1-2), Myst, Riven, Swagman*... En fin, la tira.

Recién estrenado

Acabo de adquirir una consola PlayStation y me gustaría que me resolvierais algunas dudas.
1. He oído rumores de que la PSX se puede ampliar a 64 bits, ¿es cierto?
2. ¿Pueden utilizarse juegos procedentes de Japón y Estados Unidos?
3. ¿De qué trata *Treasures Of The Deep*?
Por cierto, felicidades a los desarrolladores de *Final Fantasy VII* por su estupendo trabajo.
Miguel Hernández
(Sabadell)

1. ¿Dónde has oído tú semejantes rumores?

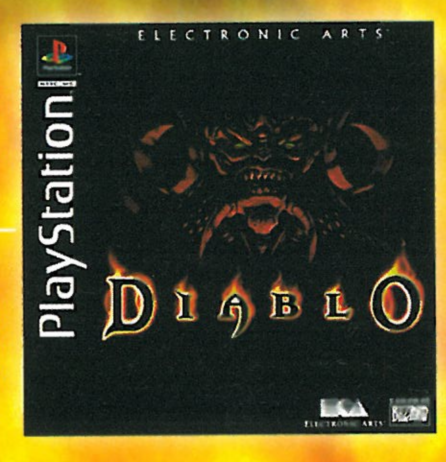
Centro Mail te presenta las mejores novedades de Electronic Arts







Ambientado en el conocido sistema de batalla Warhammer, Dark Omen es un completo juego de estrategia con un innovador sistema 3D. Maneja los regimientos de caballería, infantería y arqueros, así como hechiceros, máquinas de guerra, etc...

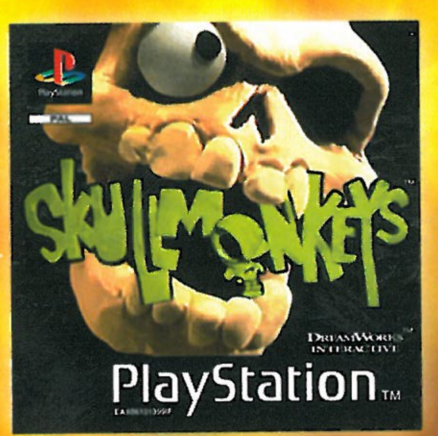


El reino de Khandaras está sumido al caos. Una fuerza malvada desconocida se ha apoderado de la tierra, llevando al populacho el miedo y la guerra civil. Ha viajado hasta la fuente de la maldad, el pueblo de Tristam. 16 niveles. 300 objetos. 3 personajes.



TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO

La policía te persigue, la carretera se queda pequeña y tras la curva un nuevo control con 4 coches cruzados. Pero tu deportivo capaz de alcanzar 300 Km/h no tiene barreras. 7 nuevos coches. 8 nuevos circuitos. Conduce de noche usando las luces.



Klaymen, un héroe de plastilina debe evitar que el villano Kligg destruya su planeta. Más de 100 niveles repletos de simpática jugabilidad. 20 mundos que recorrer. Niveles ocultos. Banda sonora con música Funky.



TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO

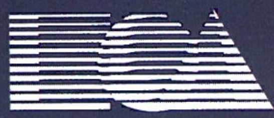
Explora 21 niveles de juego en busca de bolas de energía que han sido localizadas en diferentes lugares del mundo. Acaba con 8 jefes y más de 30 enemigos. Texturas y gráficos 3D. Usa una gran variedad de armamento.



Ponte la bata de médico y apela a tus buenas intenciones para gestionar un loco hospital. Construye consultas, quirófanos, laboratorios, etc. Contrata al personal adecuado. Descubre nuevas enfermedades. Perspectiva isométrica 3D.

TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO

Conéctate con nosotros: www.centromail.es



Ven a comprar tus juegos favoritos a Centro MAIL

ALAVA
Vitoria-Gasteiz
C/ Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
Benidorm Av. de los Limones, Edif. Fuster-Júpiter
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆546 79 59

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19

BALEARES
Palma de M.
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73

BARCELONA
Barcelona
- C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
- C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
- C/ Sants, 17 ✆296 69 23

Badalona
- Olof Palmer, s/n ✆465 62 76
- C/ Soledad, 12 ✆464 46 97

Manresa C/ Angel Guimerá, 11 ✆872 10 94
Mataró C/ San Cristófor, 13 ✆796 07 16
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆48 66 00

GERONA
Gerona C/ Rutlla, 147, Esq. Regia, 6 ✆22 47 29
Palamós C/ Enric Vincke s/n ✆60 16 65

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆26 69 54

GUIPUZCOA-SAN SEBASTIAN
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ✆44 56 60

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆23 04 04

JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆59 92 88

LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆23 46 51
Las Palmas de GC C.C. La Ballena

LOGROÑO - LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ✆20 78 33

MADRID
Madrid
- C/ Montera, 32, 2º ✆522 49 79
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
- C.C. La Vaguada, Local T-038 ✆378 22 22
- C.C. Las Rosas. PROXIMA APERTURA

Alcalá de Henares C/ Mayor, 60 ✆880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆643 62 20
Las Rozas C.C. Burgocentro II ✆637 47 03
Mostoles Av. de Portugal, 8 ✆617 11 15
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆656 24 11

MALAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆29 47 04

NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆26 16 81

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2º Local 4 - C/ Real ✆46 34 62

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos - Av. Andalucía ✆467 52 23

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83

VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
- C.C. El Saler, local 32, A - El Saler, 16 ✆333 96 19

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆464 97 03

ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Cádiz, 14 ✆ 976 21 82 71
- C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 53 61 56

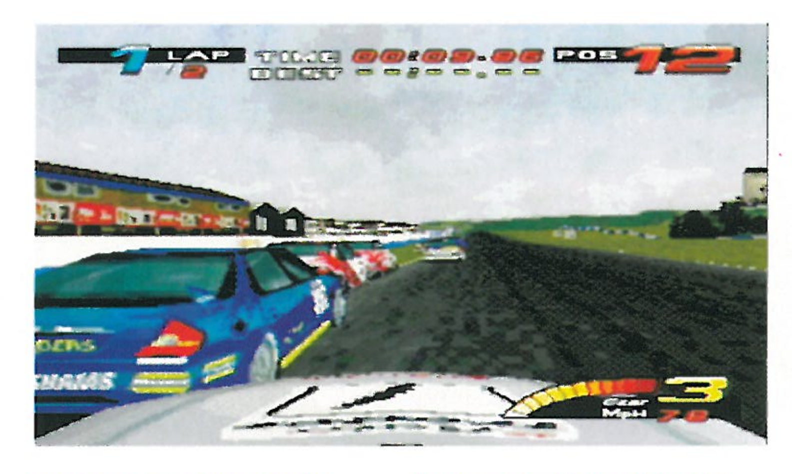
ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16

o pídelos en el teléfono

902 17 18 19

o por Internet:

pedidos@centromail.es





2. Para poder cargar juegos en formato NTSC deberías poseer una consola americana o japonesa y un televisor NTSC (de otro modo, verías la imagen en blanco y negro). Modificar tu consola PAL es posible desde el punto de vista técnico, pero es una práctica ilegal.
3. *Treasures Of The Deep* pertenece a un género que nosotros definiríamos como de aventuras submarinas. «Eres Jack Runyan, un ex soldado de los Navy Seals (la élite marina estadounidense), y tu vocación es rescatar tesoros de antiguos barcos naufragados...» Así empieza nuestro PlayTest en *PSM* 14. Por cierto, obtuvo un flamante 9/10.

Qué será, será...

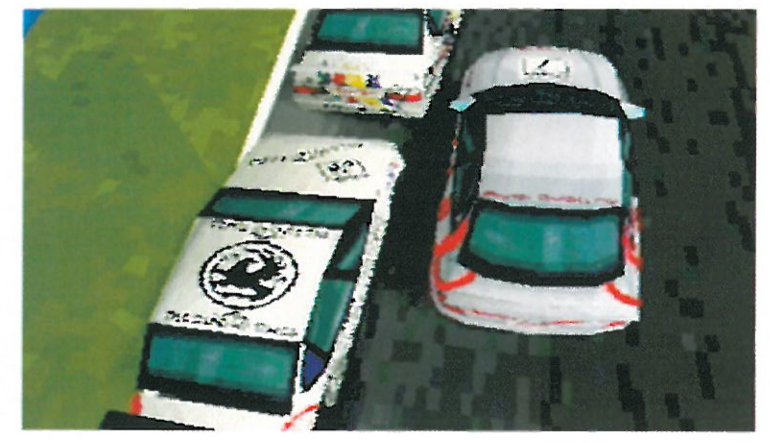
Me he comprado una PlayStation hace poco y leo vuestra revista desde el número 12. Los juegos que tengo son *Tomb Raider 2*, *Time Crisis*, *Fighting Force* y *FIFA '98*, y ahora me gustaría comprarme otro, pero no se cuál.
1. ¿Podríais decirme cuál será el mejor juego de los próximos meses?
2. ¿Cuándo saldrá a la venta *Resident Evil 2*?
Adolfo Ramos (Algeciras)

1. Toma nota de los títulos más esperados: *Gran Turismo, Resident Evil 2, ISS Pro 2, Tekken 3, Alundra, Gex, Forsaken, Street Fighter Collector's Edition...*
2. *RE 2* estará disponible en España a partir de mayo.

Un mar de dudas

Hola, soy un chaval de Córdoba, tengo una PlayStation y estoy encantado.
1. Quería saber si hay algún juego como *PC Fútbol* para PlayStation.
2. Quiero comprarme un juego de baloncesto en el que pueda fichar jugadores. ¿Cuál compro? ¿Qué título presenta los mejores gráficos?
3. ¿*Tomb Raider 2* o *Resident Evil 2*?
4. ¿*Masters Of Teräs Käsi* es sólo un título de lucha o es también un juego de rol como *Final Fantasy VII*?
José Carlos (Córdoba)

1. En cuanto a dirección y fichaje, lo más similar a *PC Fútbol* son los títulos de la serie *FIFA*. Pero, bueno, la verdad es que PlayStation no posee ningún juego al 100% del estilo de *PC Fútbol*.
2. *NBA Live '98* de EA es el que te dará más cancha en compraventa de jugadores. Pero si lo que quieres son buenos gráficos, hazte con *Total NBA '98*.
3. Uf, no nos obligues a decidir... ¿Por qué no los dos?
4. *Masters Of Teräs Käsi* es un *beat 'em up*. De rol, nada.



Dilemas

Hola, tengo 15 años y soy un fanático de PSX. Me gustaría que me respondieseis a algunas preguntas.
1. ¿Saldrá algún juego de las mismas características que *Tomb Raider* o *Resident Evil* y que sea tan bueno como ellos?
2. Aun viendo los reportajes de *PSM* 7 y *PSM* 13 no me decido: ¿*TOCA: Touring Cars* o *V-Rally*?
3. ¿Creéis que merece la pena esperar a *V-Rally '98*?
4. Ya sé que es pronto pero, ¿saldrá *Resident Evil 3*?
Pablo Ventura (Jaén)

1. La calidad de los juegos va en aumento cada día, y no cabe duda de que los fabricantes intentan superar récords. No creemos que falten en el futuro juegos comparables a los que tú mencionas, pero si has terminado *Tomb Raider 2*, agénciate la segunda parte de *Resident Evil*.
2. Anda que no nos lo pones difícil. Ambos títulos nos merecen un 9/10. Tendrás que escoger entre los vehículos de rally o los turismos. No podemos decirte más.
3. Vale la pena, de eso estamos seguros. Pero mientras puedes disfrutar de títulos como *Formula 1 '97, TOCA: Touring Cars, Porsche Challenge, Destruction Derby 2, Test Drive 4* y el propio *V-Rally*.
4. Espera, que ahora mismo sacamos la bola de cristal y...

PSX versus N64

1. Me gustaría saber algún truco para *Wipeout*, porque cuando empiezo la carrera la nave va muy despacio.
2. Tengo dos amigos convencidos de que N64 es mejor que PSX. Yo creo que no, porque N64 funciona con cartucho y PSX con CD. Dadme argumentos para convencerles.
3. Estoy un poco asustado porque corren rumores de que PSX 2 está en camino, y eso no me gusta nada.
Josep Pujadas Ortiz (Barcelona)

1. Otro que se equivoca de sección... Modo *Rapier*: Pulsa R2 L2, Izquierda, Start y Select y seguidamente pulsa X. Circuito *Firestorm*: Sitúate sobre un jugador y aprieta los botones L1, R1 y sin soltarlos pulsa Derecha, Start, Cuadrado, Círculo y X.
2. N64 es una consola mejor que PSX desde un punto de vista técnico, por el simple hecho de que cuenta con 64 bits en lugar de 32. A efectos prácticos, sin embargo, y por lo menos de momento, N64 no representa mayores ventajas: dispone de muy poco software, que desaprovecha la capacidad de la máquina y que para colmo es más caro que el de PSX. La gris de Sony, en cambio, puede escoger entre multitud de títulos, y soporta juegos de gran complejidad técnica. La cosa está clara: como reza una famosa canción, «una buena consola sin títulos es como un jardín sin flores».
3. Puedes dormir por las noches: a tu máquina le quedan muchas horas de juego. No existe fecha determinada para el lanzamiento de PlayStation 2, pero parece que va para largo. Un par de años, como mínimo.

De todo un poco

Hola, soy lector de *PSM* desde el número 6 y me gustaría preguntaros algo.
1. Tengo *ISS Pro*, ¿me recomendaríais adquirir *World Cup '98* de EA o mejor me espero a *ISS Pro 2*?
2. ¿Hay novedades respecto a *Actua Tennis*? En caso afirmativo, ¿vale la pena?
3. ¿Tenéis trucos para *Final Fantasy VII*?
4. ¿*Tomb Raider* saldrá en Platinum?
Javier Cintas(Cantabria)

1. Una cosa no quita la otra. *ISS Pro* es el mejor juego de fútbol del momento, pero *FIFA: Rumbo al mundial '98* está cosechando un éxito envidiable y ha sido uno de los juegos más vendidos de 1997. *ISS Pro 2* aparecerá en mayo. Tú decides.2. *Actua Tennis* es probable que aparezca también en mayo. Puedes optar por *Tennis Arena*, que está disponible desde hace ya algunos meses.
3. Atento a la sección de trucos.
4. *Tomb Raider* forma parte de la gama Platinum desde marzo.

¡NÚMERO 11 YA A LA VENTA!





A EXAMEN

GRAND THEFT AUTO • ONE • CHILL •
BLOODY ROAR • Z • CRITICAL DEPTH •
MAXIMUM FORCE • NBA HANGTIME •
RASCAL • POY POY • GEX 3-D

TOMA DE CONTACTO

STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI •
FORSAKEN • DARK OMEN •
THE MIDWAY COLLECTION •
RESIDENT EVIL 2 •
LUCKY LUKE • N2O

POWER TRUCOS

C&C RED ALERT 2ª PARTE
CRASH BANDICOOT 2 2ª PARTE
VUESTROS TRUCOS
PEQUEÑOS TRUCOS

UN CONCURSO FANTÁSTICO:
20 JUEGOS CROC



Rosco McQueen

¡No te preocupes!
Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te cuelgan, haz reset y cárgalos de nuevo.

■ EDITOR	**Sony**
■ GÉNERO	***Extingue 'em up***
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Todo iba de maravilla para los habitantes de la Torre XS hasta que el diseñador, un tal Sylvester T Square, programó a los robots del edificio para que la destruyeran. Rosco, encargado de liberar a la población de ese loco y de extinguir las llamas, va armado de hacha y manguera para cumplir con su tarea. Por si no fuera suficiente, cuenta con la ayuda de un amable robot volador, DIGIT, que le aconseja siempre que es necesario.

Rosco McQueen es difícil de clasificar, puesto que es una mezcla de *shoot 'em up* en 3-D, juego de plataformas y juego de aventuras. Prueba el primer nivel y verás a qué nos referimos.



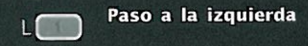


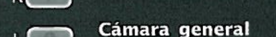
[1] Es grande, tiene colorido... Es el héroe perfecto. [2] La Torre XS está llena de malos, o sea que sigue con el hacha en mano.

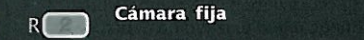
■ Controles

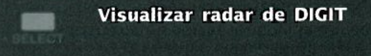
- ← **Izquierda**
- → **Derecha**
- ↑ **Adelante**
- ↓ **Atrás**
- ⊗ **Utilizar herramienta actual**
- ◻ **Escalar/Saltar**


- △ **Fijar armas especiales**


- L1 **Paso a la izquierda**
- R1 **Paso a la derecha**


- L2 **Cámara general**

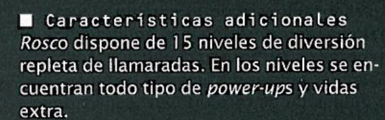

- R2 **Cámara fija**


- SELECT **Visualizar radar de DIGIT**





De acuerdo, no tiene gráficos en 3-D maravillosos, pero el simulador de servicios de emergencia de Sony goza de una gran originalidad.



■ Características adicionales
Rosco dispone de 15 niveles de diversión repleta de llamaradas. En los niveles se encuentran todo tipo de *power-ups* y vidas extra.

■ Información adicional
Como simulador de servicio de emergencia, éste es el mejor del mercado (de acuerdo, es el único). Puede que los gráficos te decepcionen, pero no podrás resistirte a su jugabilidad.



La cámara es digna de elogio, ya que mantiene la perspectiva firme detrás de Rosco.

Discworld 2: Missing Presumed...?



■ EDITOR	**Sony/Psygnosis**
■ GÉNERO	**Aventura gráfica**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Algo no va bien en el estado de Discworld. La Muerte, señora de todo lo terminal, ha pillado su guadaña y se ha largado, traspasando al pobre y viejo Rincewind el papel de Siniestro Segador. Así empieza la secuela de *Discworld*. La demo te permite guiar al brujo mientras pasea por una sección tranquila. Empiezas en la mitad del Acto I y hay un montón de lugares que visitar, como la encantadora pastelería y el no tan encantador depósito de cadáveres. Tu misión es simple: ¡encontrar a la Muerte!



Discworld 2 **goza de una animación y un sonido excelentes, pero no es la mejor de las aventuras y tiende a abrumar por su estilo narrativo.**





■ Controles

- ←→↑↓ **Desplaza el puntero por la pantalla**
- ⊗ **Escapar**
- ◻ **Caminar**


- △ **Acción**


- ○ **Examinar**

■ Información adicional
A los admiradores de Terry Pratchett les encantará esta aventura humorística, que obtuvo un más que respetable 7/10 en *PSM* 14.

Game Over

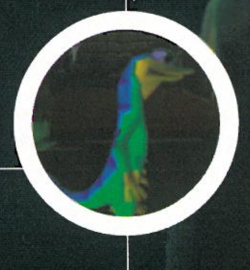
EL MES QUE VIENE



Resident Evil 2



Gex



Rascal



Dynasty Warriors



Terra Incognita



¿Quién sino *PSM* podría conseguirte una demo de *Resident Evil 2*? Bueno, basta de besuquearnos la mano, ya está bien. Sabemos que sólo tienes ojos para el *zombi 'em up* más ansiado del momento, pero no limites tus placeres y echa un pulso con *Rascal* y *Gex*, dos plataformas recién salidos del horno 3-D enzarzados en cruenta batalla por el trono PlayStation. Y, con todo, aún queda espacio para *Dynasty Warriors* y el juego Yaroze *Terra Incognita*. Cielos, qué buenos somos.



En el CD

Resident Evil 2

Análisis exclusivo y demo jugable. ¿Que te estamos tomando el pelo? Consolero de poca fe. Que la incertidumbre no te deje vivir tranquilo.

¿Violencia en los videojuegos?

Uno de nuestros sufridos colaboradores ha tenido la extravagante idea de bucear en tan delicado tema. Ya afila el lápiz para redactar un reportaje sobre la historia, los efectos y el futuro de la violencia en los videojuegos. Todavía no está claro que el chico llegue a buen puerto, así que, si se te ocurre mejor tema, escríbenos. Será la excusa perfecta para jubilarlo.

ADEMÁS...

Versificaremos, si es necesario, sobre *Rascal*, *Newman Haas Racing*, *Carmageddon*, *Forsaken*, *Poy Poy*, *Diablo*, *Kula World* y muchos más.



Si está interesado en anunciarse en esta sección, sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos:

Madrid (91) 372 87 80
Barcelona (93) 417 90 66


ERBE SOFTWARE PRESENTA
HERC'S ADVENTURES
TM
ERBE
En la mejor tradición de los grandes Arcades 2D de la historia
"No existe otro juego igual en PlayStation. 92%"
- SuperJuegos
LUCAS Arts
Viaja en el tiempo
con un simple cambio de disco
BALLBLAZER CHAMPIONS
TM
En el modo versus, Ballblazer no tiene competidor posible
LUCAS Arts

MAGIC ZONE

NBA PRO 98

Pruébalo- juega al baloncesto con T. Dunking ó rebotea, los originales pases y movimientos de las estrellas, toda la potencia explosiva de los 29 equipos de la NBA.
Hasta 8 jugadores jugando partidos amistosos al mismo tiempo, puntos en torneos y golpeando en los playoffs hasta que uno sea el campeón absoluto. Tu eres el jefe en esta liga y tienes la gestión y negociación de los jugadores. Lidera el "dream team" de costa a costa. Se abre una nueva dimensión, con una tecnología de captura de movimientos sin rival, que realmente te hace vibrar.
A quien le importa la televisión, teniendo el juego oficial de la NBA.

SHOT

NINTENDO64

PlayStation

KONAMI XXL SPORTS SERIES

KONAMI